Ára: 179 Ft

GURU

94/1

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Hired Guns
Seal Team
Dracula
CAP

CD 32



A Guru legyen veletek !

Intro

Azzal kezdeném, hogy mindenkinek boldog karácsonyt kíván a GURU Team!

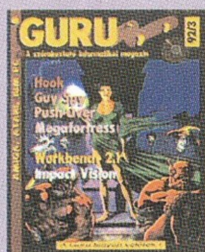
Itt a nagy készülődés és itt vagyunk mi is, bár úgymond most még a csapból is a GURU folyik. Hát elég nagy volt a karácsony előtti munkaláz a szerkesztőségben. Két GURU és egy PC GURU a termés. Nem akartuk a Computer Karácsonyt üres pulttal ünnepelni, így gyorsan elkészítettük a decemberi számot. S bár sebtiben készült nem engedtük lejjebb a színvonalat. Most is benne van minden, aminek egy GURUban benne kell lenni.

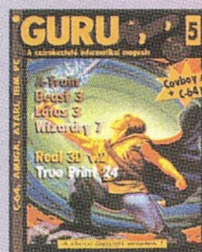
Egyre fokozódik az érdeklődés az előfizetés iránt, s a régi számok eladására sem lehet panaszunk, de hagy tegyek egy megjegyzést, ha valaki csak egy-két számot óhajt megrendelni, inkább adjon fel egy rózsaszínű postautalványt a részünkre, ugyanis pl. egy darab 198 Ft-os PC-GURU utánvételi költséggel 310 Ft. Nem hiszem, hogy nekünk kellene a posta éhes száját etetnünk. Azonban, ha több régi példányt szeretnél, ne késlekedj, rendeld meg bátran AMIG A készlet tart.

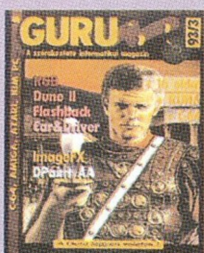
Sok munka volt ebben a hónapban is, de reméljük olvasóink még bírják "rettenetes" stílusunkat. Továbbra is várjuk jobbító szándékú olvasóink leveleit. Kiemelném az előző mondatból, a "jobbító szándékú" kifejezést, ugyanis nem egy olyan levél érkezik, ami így kezdődik "Mi a fenének ennyi Amiga és Atari, esetleg PC, illetve C-64, vagy SEGA az újságba". No hát a válasz egyszerű: mert ezek közül szinte mindegyiknek köze van a számítógépes játékok nagy birodalmához. S mi mindenképpen teljes képet szeretnénk nyújtani a saját látószögünkből.

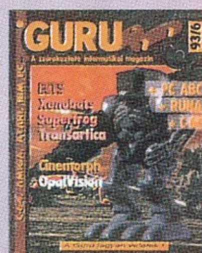
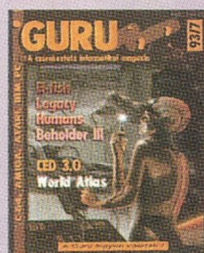
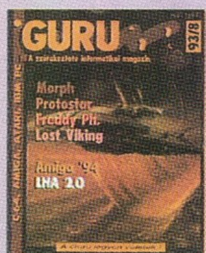
A számítógépeken kívül azonban lenne egy ajánlatom, ha kinézel az ablakon és odakinn nagy fehérséget látsz, ragadj egy hócipőt és sétálj egyet a friss téli levegőn, esetleg szánkózz, vagy vidd el szánkózni a gyereked. Állj fel a géptől és vedd észre közeleg a karácsony, a szeretet ünnepe, amikor nem csak kapni öröm, hanem adni is. Mi ugyan minden olvasónknak nem adhatunk karácsonyi ajándékot, de igyekszünk becsületes munkával meghálálni azt a bíztatást, szeretetet, segítő szándékot, bírálatot és lelkesedést, amit a GURU egész évben kapott. Ezért már érdemes volt dolgozni éjszaka, reggel vagy délután. S érdemes lesz jövőre is, remélem.



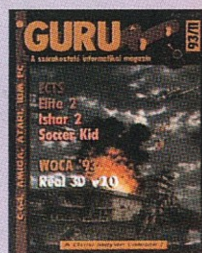




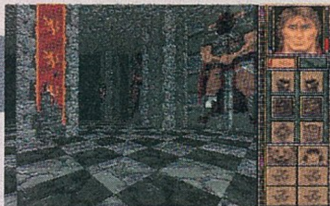






Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből?
Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.
Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...




Tartalomjegyzék


Dungeon Hack


Shadowcaster



Rendszerbarát


Demologia

Újdonságok

Játék ismertetők 4
CD^{32} játékok 6
PD zóna 51
Komoly hírek 61
Amiga CD^{32} 75

Játék teszt

Shadowcaster 8
Jurassic Park 9
Combat Air Patrol 10
Dark Sun 14
Drakula 17
Bob´s Bad Day/Cardiaxx 18
Hired Guns 19
Pirates Gold 22
Railroad Tycoon 23
Seal Team 24
Privateer 28
Frontier 30
Mayhem C-64 32

Programozás

Amos 52
Rendszerbarát 74

Grafika

Imagine rovat 56

Állandó rovatok

RÚNA 37
Levelezés 50
Apróhirdetés 53
Kaland 54
Demologia 62
Atari rovat 65
PC - kislexikon (1. rész) 70
Amiga HW- Harddiskekről 72
Külvilág 78
Sega rovat 80
Toplista 82


A címlapon: Boros Zoltán és Szikszai Gábor festménye

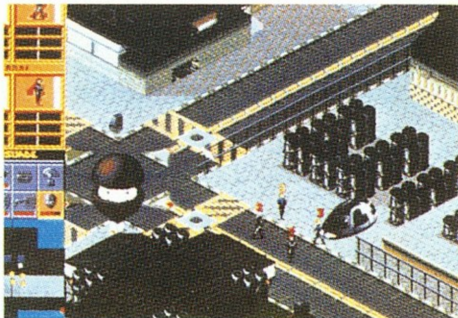
A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda Rt. 930559 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató

Újdonságok

American Revolt

A küldetés-lemezek fénykorukat élik, szinte minden sikeres játék kap missiondiskeket, hogy azok, akik eljutottak a végéig, ismét új kihívásokkal kerüljenek szembe. A Syndicate - American Revolt, a Bullfrog és EA színeiben a toplistás játék amerikai helyszíneit forrosítja fel. 21 új küldetés vár minket, valamint a több játékos üzemmód is bekapcsolható lesz. Az amerikai kontinens civil lakossága karöltve konkurens Syndicate-ekkel, visszafoglalták a kontinenst. A kutatólaboratórium két új tárgyat is kifejlesztett: egy rádiót, mellyel légi támogatást kérhetünk, mely lebombázza a kért területet, valamint egy álcázó hologrammot, s a cyborgainkat ártatlan civilekké alakíthatja.

Ezen kívül 10 küldetés a network, vagy modem tulajdonosoknak kedvez - egyszerre maximum nyolcan indulhatunk neki a küldetéseknek!



Archon Ultra



Az eredeti, már-már klasszikussá vált Archon továbbfejlesztett változata jön ki PC-re. A 3D nézőpont már elegedhetetlen része a stratégiai játékoknak - itt sem hiányozhat. Animált

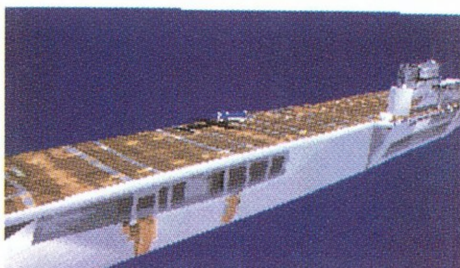






harci részek színesítik az Archon Ultrát, ahol minden bábunak van általános és speciális támadása is. Három nehézségi fok, beépített savegame, egy vagy két játékos üzemmód, az összes létező hangkártya támogatással - ezek várhatók a játéktól. A figuráink állapotát és tulajdonságait egy új képernyőn is megvizsgálhatjuk: erre is láthattok egy példát a képek között.

Pacific Strike



Ez a játék a Strike Commander alapjain, a második világháborús események középpontjába pottyant minket. A Japán légierő elleni küldetésekben kell részt vennünk, a Wildcat vadászokkal, Dauntless torpedo-bombázókkal és Hellcat zuhanóbombázókkal. Természetesen az Origintől megszokott moziszerű átvezetésekkel tarkított játékban az egész háború kimenetelét is megváltoztathatjuk! Így pl. ha a Midway-i csatában a célunk egy Japán szállítóhajó elsüllyesztése, amit nem teljesítünk, ez a hadihajó ott lesz a következő, Guadalcanal-i csatában, melyben a történelem új irányt vehet. A játék novemberben várható.

Dungeon Hack

Ezt a programot már röviden említettük a 93/11 szám ECTS ismertetőjében. A játék nem titkoltan támaszkodik a Beholderben megismert alapokra, de az ötlet új - a játékos célja a véletlenszerűen generált labirintusban megtalálni a főgonoszt. A szörnyek, fejtörők, mágikus tárgyak elhelyezése a labirintusokban mind-mind a számítógépre van bízva - így nagyon kicsi az esély, hogy két játék hasonló lesz.



A térképet nagyban is megnézhetjük, de a labirintusokban mászkálva is figyelemmel kísérhetjük a térképet kicsiben - amit ki is nyomtathatunk. Ha lekérjük a labirintusunk password-jét, átadhatjuk a pályát a barátunknak is, hogy kipróbáljuk - mennyi idő alatt jut végig rajta? Ötven digitalizált hangeffektet és sok animációt tartalmaz. A játékot min. 386 PC tulajok élvezhetik, de grafikailag nem egy kiemelkedő alkotás.

Sam & Max



Ki ne emlékezne a Day Of The Tentacle elsöprő sikerére? A toplistákat a CD-ROM-os változat is hamarosan meghódította, letaszítva a 7th Guestet az első helyről. A LucasArts pénzt, időt, őrült elmét nem kímélve megalkotta a Csáp Napja c. klasszikust (Ez itt a reklám helye: A GURU magazinnál csak 2790 Ft) s a folytatás helyett a Sam & Max c. játékot próbálja a karácsonyfák alá csempészni. A helyzet az, hogy amit láttam, teljesen meggyőzött arról, hogy a Tentacle c. proggyval egyenértékű lesz a játék, soksok animációval és rekeszizom mozgató részekkel. A Sam & Max Steve Purcell képregényein alapul...



Így hát a közeljövőben a detektív kutya és az őrült nyúl kalandjait élvezhetjük a Sam & Max Freelance Detective-ben.

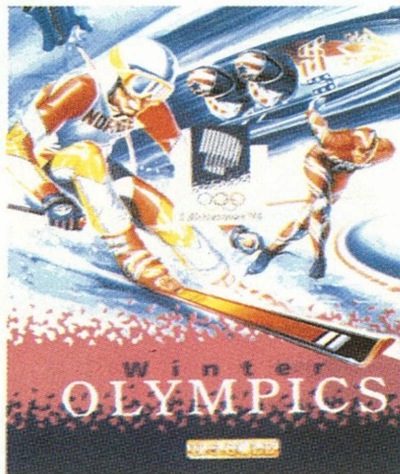
Digital Love

A program neve teljesen félrevezető, hiszen jóga gyakorlatokon alapuló terápiáról van szó, mely PC CD-ROM-on fut. A stresszhatások csökkentése érdekében bekapcsolhatod a géped, s színterápiát, Mantra-éneklést vagy lélegzőgyakorlatokat végezhetsz. Többféle nyugtató zenét is kiválaszthatsz, a hangulatodnak megfelelően. A program érdekes színt hoz a programok széles palettájára.

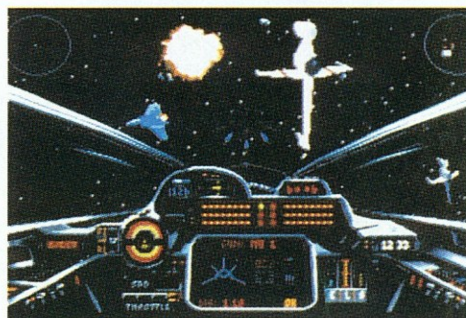
Winter Olympics

A U.S. Gold és a Lillehammer Olympic Organising Committee (L.O.O.C) megegyezett abban, hogy a téli olimpiai játékok alkalmából kiadják a Winter Olympics c. számítógépes sportjátékot. Az olimpiai játékok '94 február 12-én 13:00-kor kezdődnek, és 16 napon át tartanak. E 16 nap alatt 60 ország 1.800 atlétáta 114 versenyszámban mérheti össze erejét. Mi 10 versenyszámban indulhatunk, melyek között megtalálhatjuk a következőket: lesiklás, síugrás, bob lesiklás, szlalom, korcsolyaverseny stb. A jó játékról sosem árt több bőrt lehúzni. Sok esetben a játékosok megbánják a folytatást, de ebben az esetben ez szinte kizárt.





B-Wing





A LucasArts második Data diskje sem 49.99 fontba kerül, s a minőségét a név biztosítja. A B-Wing ott folytatódik, ahol az első data- disknél (Imperial Pursuit) befejeződött a történet - a lázadók átmenetileg biztonságba kerültek, de elkeseredetten keresnek egy biztonságos bázist kint az űrben. A keresés közben találkoznak két idegen fajjal, akiket csatarendbe kell állítani a Birodalom ellen. A lázadók elkeseredett harcukban bevetik a B-szárnyúakat is.

A B-szárnyúak nehéztüzérségű csillagharcos vadászok, melyeket kifejezetten arra fejlesztettek ki, hogy a Birodalmi Korvettek és a Nebulon B-Fregattok ellen sikeresen hadba szálljon. Három lézerel és ionágyúval, valamint egy dupla proton torpedóvetővel szerelték fel. Az Y-szárnyúnál gyorsabb, jobban irányítható és több torpedót visz. 20 küldetés teszteli majd a B-szárnyút és a pilótáját a maximumig, valamint hat történelmi küldetés is játszható. A küldetések nem rontanak az X-Wing hírnevén, s én azt mondom, erről a rókáról nem bánom, ha tényleg sok bőrt húznak le...

Masell

AMIGA CD^{32}

Az Amiga CD^{32}- ről idáig csak technikai ismertető jelent meg Gaborca tollából, de mivel a gépet főleg játékra találták ki, s a Commodore jóvoltából mi is kaptunk két tesztgépet, így helyet szorítottunk a karácsonyi számunkban ennek az újdonságnak is. Ezen a két oldalon csak játékokkal foglalkozunk, s ebben a számban még találkozhattok a CD^{32} névvel: Gaborca a "harminckettedik" típusú találkozását írja le a géppel. Az én véleményem a CD^{32}-ről az, hogy nagy lehetőségek rejlenek a gépben, amit még nem használtak ki a szoftvermágusok, de már így is meglepő eredményeket láthattunk az első néhány megjelent játék után.





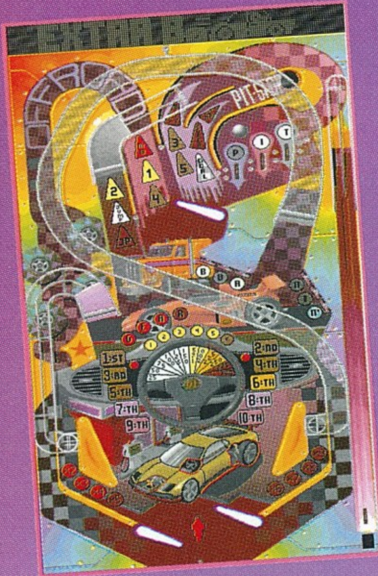


James Pond2: Ez az egyik legjobb játék amit ma a gépünkhöz vehetünk. Gyors, szép, aranyos, s két rajzfilm is van rajta. A játék nincs túlbonyolítva-hiszen annyit írtunk már róla. Sajnos az animációk nem a legjobb minőségűek, mivel festették, majd utána digitalizálták. Egy kis retusálás nem ártott volna... De így is a legelső CD^{32} játék az egyik legvarázslatosabb: több pálya, mint az 1200-as verzióban, eredeti CD zenék, az egyik mintha kísértetiesen hasonlítana egy gyenge utánzat zenéjéhez, amit James Bond sorozatnak emlegetnek. De ez csak emeli a játék színvonalát, s az igazság az, hogy végre a CD zenei részt teljesen kihasználják a játékban. Nagyon jó hangulatot teremt, s ezek után nehezen áll rá a fül - a "gyenge" Amigás vagy még gyengébb PC-s zörejekre. A lemezünkön mint már említettem két "rajzfilm" is található, az egyik a játék elején van, a másik pedig egy "átvezető", azaz reklám a harmadik részhez. Pond ügynökünk az ellenségei aktáit is megnézheti, ezt is arról a képernyőről választhatjuk ki, ahol a rajzfilmet láthatjuk. A joypaddal való irányításba is hamar beletanulsz; mindent összevetve ez egy jó választás a géped mellé!









A Pinball Dreams és a **Pinball Fantasies** már bevonult a szoftvertörténelembe. Az eladások 200.000 felé közelítenek, s így a CD³² változat is megjelent. A játék mindent elsöpör amit eddig pinballnak hívtak, s az Amiga méltán büszke lehet rá, mivel semmilyen gépen nem közelítették meg ezt a színvonalat. A flipperasztalt többek között ennek a programnak köszönhetően szerettem meg, s aki szereti a számítógépes Pinball sorozatot, feltétlenül próbálja ki az eredetit! Nos, a PF-et nem sok újítással látták el: módosították a labdamozgást, így még realisztikusabbak a pattanások. Ezen kívül az asztalok természetesen 256 színűek. A játék főzenéje nagyon szuper, de egy dolgot elrontottak a készítők: ez az egy zene szól a CD- ről, a többi a régi, 8 bites hang. Kár. De így is verhetetlen maga a játékmenet, joypaddal is könnyedén játszahtó.





Az Ocean **Sleepwalker**-e nem aratott osztatlan sikert a szerkesztőségben, hogy finoman fejezzem ki magam. A játék nehéz, a grafikája sem a legszebb. A játék CD zenéje viszont nagyon igényes. Ami még javára szól a CD-nek, hogy indításkor egy kb. 4-5 perces animációt láthatunk, a D.I.D. által fejlesztett Infernóból. Mint már említettük, a gép új, így még várnunk kell azokra a programokra, melyek maximálisan kihasználják a lehetőségeket. Az Inferno lehet hogy pont ilyen lesz, s a zenéjét sem akármilyen együttes, hanem az Alien Sex Fiend írta - s most sem végeztek rossz munkát - sőt! A Sleepwalker lényege röviden: Ralph kutyával meg kell mentenünk az alvajáró gazdit. Ennek érdekében megállíthatjuk, fenéken billenthetjük (gazdi egy kisebbet repül) stb. Aki szereti a nehéz platform játékokat, lehet hogy ezt is érdekesnek találja majd, de a többiek nagy ívben kerüljék el ezt az alkotást.





A szoftverkínálat között ott található a **D-Generation** is, mely a már megismert régi mászkálós játékot jelenti - csak CD-n. A zenéje szuper, a hanghatások megfelelőek. Ez egy teljesen átlagos játék, melyet nem turbóztak fel a CD³² kedvéért - sajnos. Ha a MINDSCAPE kihasználta volna a CD-ROM által kínált lehetőséget, egy gyönyörű animációval kiemelhette volna a D-Generationt a tucatjátékok közül.



Ki ne emlékezne a Raven cég nagysikerű szerepjátékára - a Black Crypt-re. Azok nem emlékeznek, akiknek nem volt Amigájuk, ugyanis ez a nagyszerű játék csak Amigára jelent meg. Úgy döntöttek, hogy ideje a PC-seket is meglepni valami hasonló volumenű játékkall. Így készült el a Shadowcaster, mely kísértetiesen emlékeztet az Ultima Underworld sorozatra. Ugyanazt a 3D gyorsan scrollozó bitmap grafikát használják. A képernyőnek mintegy 80 %-án zajlik az akció. Lassúbb gépek esetén van lehetőség a képernyő méretének csökkentésére, ezt a karakterünk feje melletti gyémántokkal lehet elérni. Ezeknél a típusú játékoknál mindig hiányoltam a csapatmunkát. Raven-ék ezt úgy próbálták megoldani, hogy egy alakváltozásra képes karaktert indítottak. Kirt barátunk egy ősi faj egyik utolsó leszármazottja, aki birtokában van a metamorfózis képességnek. Hét különféle alakot tud ölteni. Az első szinten egy hatláb magas farkasemberré alakul át. Ez több, mint 200 kg, rettentő gyors és iszonyú sebeket ejt mancsával. A speciális képessége az infralátás. A következő alak Caun, egy húsz kg-os humanoid, hegyes fülekkel. Speciális képessége a gyógyítás, ugrás, lopakodás, telekinézis és rovarokat is meg tud idézni. A harmadik (régi kedves ismerősünk), Opsis, mivel ő a beholder-ek családjába tartozik. Ő a legjobb mágus, akit nemcsak halálos mágiái, de az automap képessége is hasznossá tesz. Kahpa a csapat úszóbajnoka, tud lélegezni víz alatt, ezenkívül bizonyos mágiával is rendelkezik, s erŐset is csap. A sárkányok nemzettségébe tartozik Ssair, aki tüzet tud köpni és óriási sebeket ejt a farkával. Az utolsó alak egy kő gólem, aki olyan erős, hogy képes átütni a kőfalon.

A játék irányítását ikonokkal oldották meg. A képernyő alsó sorában, balról jobbra a következőek:

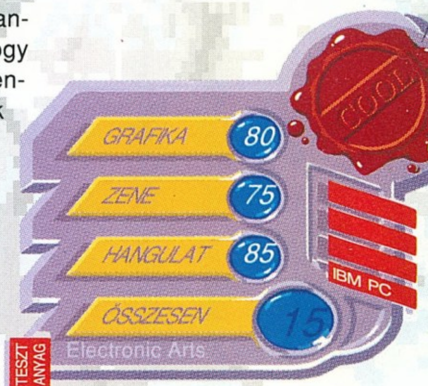
-**options**: save, load, zene, nehézség).
-**automap** (az eddig bejárt területeket mutatja meg)
-**két kéz** (a harc és a tárgy használat, a kéz, vagy egy tárgy akkor van aktiválva, ha egy fehér keret van aktiválva körülötte. Vannak azonban olyan estek, amikor nem szabad, hogy aktiválva legyenek. Ilyen pl. az alakváltó oszlopok használata. Ha harcolunk aktiváljuk valamelyik kezünket, vagy tegyünk bele egy fegyvert (aktiváljuk) és a cursort vigyük a célra és nyomjuk meg a jobb egér gombot.)
-**ugrás ikon**
-**speciális** képességük van (minden karakter itt használhatja a speciális képességeit pl. infralátás). A képernyő szélén található még két gyémánt, ezzel lehet repüléskor, illetve úszáskor a magasságot és a mélységet változtatni. A képernyő legfelső szélén lifebar (HP) és a powerbar (manna). Természetesen a hátizsák és az iránytű sem hiányozhat. Az irányítás történhet egérrel, vagy billentyűzettel. Ajánlott a billentyűzet. Minden lemészárolt ellenfélért pontot kapunk, melynek a manna növekedésében van szerepe.

A kerettörténet röviden a következő: hol volt, hol nem volt élt egyszer egy igen fejlett kultúrájú nép. Főhősünk gyerek volt még, mikor a polgárháború után elkerült szülőföldjéről. A huszadik életévét betöltve visszatért a gonosz ősi templomába, hogy megbosszulja atyái sérelmeit. Ezzel a kissé bugyuta történettel indul a program. Egy hosszú folyosón találjuk magunkat, melynek végén egy strucc és egy oroszlán keveréke vár minket. Rohanjunk olyan gyorsan, ahogy csak tudunk és ha szerencsénk van, még el tudjuk érni az alakváltó oszlopot. Ha jobb gombbal ráclickelünk, átváltozunk macskává és lepofozzuk a lényt! Az ajtó mögötti teleport a templom első szintjére visz. Itt piros repülő tojások (elég érdekes a szörnykészlete a programnak) várnak minket. Macska harcosunkkal szemben azonban semmi esélyük. Itt következhetne egy lépésről-lépésre leírás, de akkor hol maradna a játék élvezete? A logikai fejtörők valószínűleg úgyis csak 10-25 percre állíthatnak meg minket, ugyanis egyszerű logikus gondolkozással mindenki hamar megoldhatja azokat. Körül-belül egy hétvége alatt végig lehet verekedni magunkat rajta.

Az első néhány pálya grafikája igen gyenge, de később Ultima Underworld-öt is megszégyenítő grafikák, szörnyek hada vár minket. Egy-két jó ötletet is beleraktak a programozók a játékba, mint pl. az ún. floater seed-ek iszapba való dobását, vagy a különböző képességek kihasználásának a módjait. Attól függően, hogy milyen magas karakterrel vagyunk, az ő szemszögéből láthatjuk a pályát. De a sok átváltozással vigyázzunk, mert a fej melletti kék vonal (a piros az életerő) azt mutatja, mennyi energiánk van még az átváltozott formánkban tartozkodni.

Véleményem szerint nem ez lesz az a játék, amely letaszítja Krondor-t a trónjáról. A winchester-en 16 mega-t foglal el. Egy 386-os gépen már elég jól fut. Jobban örültem volna a Black Crypt PC-s verziójának, vagy netalántán egy Black Crypt 2-nek. Ezek ellenére bátran ajánlhatom minden destruktív lekületű egyénnek, de lehet, hogy az Underworld rajongók is el tudnak egy-két órát tölteni a monitor előtt.

Tímea és Mocsy



JURASSIC PARK

JP - "A játék"

Mit is mondhatnék a játékról? 1993 sikerfilmje is csalódást okozott, az Ocean játéka sem váltotta meg a világot. Amikor megérkezett a játék, nagy várakozással bontogattuk a dobozt. Amikor felinstalláltuk szinte pattogott a levegő az izgalomtól. Amikor elindítottuk óriásit csalódtunk.

A Jurassic Park lesilányodott egy gyenge, az átlagos szintet alig megütő lövöldözős játékká. Sajnos! A főhőst madártávlatból látjuk, amikor a felborult terepjáró mellől elindul a gyermekek és a park megmentésére. Fegyverével tucatszám irtja a park elszabadult lakóit. Nem valami fennséges élvezet. A bunkerből megszerzett szerszámosláda segítségével juthat a csatornarendszer bejáratához, közben felszedheti az egyik gyermeket, s a későbbiekben majd a másikat is.

Semmilyen logikai trükk sem nehezíti útját, csak a Dínók, akik viszont fegyverétől úgy hullanak, mint a legyek ősszel. Később eljuthatunk egy olyan részhez, amelyet az alkotók már a korszerű 3D technikával - Ultima Underworld típusú labirintusokkal készítettek el. A feladatunk itt sem különbözik az előző részektől.

A Shoot-Em-Up játékok eme darabja nem lopta bele m
zottan a szívembe.



"A film"

Csak idézek néhány véleményt.

"Számítógépes munka tökéletes, a Dínók valóban állatoknak látszanak, én viszont nem állatokról szóló filmre vettem jegyet!" *Bear*

"Ilyen nincs még egy, fantasztikus, tökéletes, ja sztori az nincs benne!" *Mr. Chaos*

"Nem vártam túl sokat tőle, s így annyit kaptam mint amennyire számítottam." *Masell*

"Mától kezdve nem tudhatjuk, mi a valóság és mi a számítógépes manipuláció, mellesleg a filmnek lehetett volna valami története is. Egyszer meg kellett nézni!" *Gaborca*

"Hollywoodnak szüksége lenne már végre egy normális forgatókönyvíróra." *Szikszai Gábor*

" A könyv után nem ezt vártam, a film még halvány árnyékát sem adja vissza a regénynek." *JOCO*

"Sok ropit vigyél magaddal és a kisöcsédet is feltétlenül, hogy halálra ne und magad." *Shy*

Combat Air Patrol



A NATO jet zsokéi által használt zsargon szerint egyszerűen CAP-nek, magyar fordításban pedig talán légtérbiztosító járőrnek nevezett bevetés fajtától kölcsönözte nevét a Psygnosis legújabb alkotása, melynek érdekessége, hogy merőben eltér a cég által képviselt profiltól. Mindez ellenére nincs ok a szimuláció színvonalában való kételkedésre, hiszen a két évvel ezelőtt elkezdődő project mögött az Armour-Geddon egyik tervezője áll. A hadszíntér megválasztásának aktualitását a végső stádiumában lévő 'Sivatagi Vihar' hadművelet adta, míg magával a programmal, egyfajta átmenetet kívántak létrehozni a csak egy gépet ultra-precízen, és a sok repülőt felületesen feldolgozó szimulátorok között. Hogy mennyire lett sikeres az elképzelések realizálása? Pontos válasz csak néhány bevetés teljesítése után remélhető.

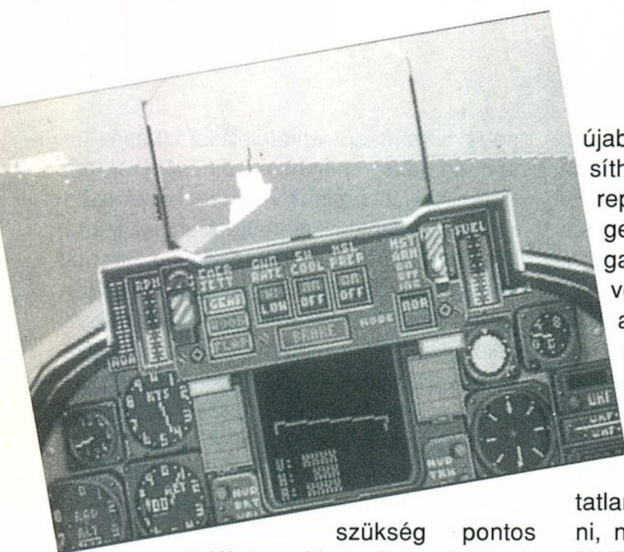
CONFIGURÁLÁS: A 3D környezet részletesség- és a repülés szimuláció valószerűség- szintjének igény és hardware szerinti módosítására biztosít lehetőséget. Kiemelendő az állandó sebesség **(CONSTANT SPEED)** opció, melynek kiválasztása csak abban az esetben indokolt, ha a program egy kellően gyors Amigán fut, és emiatt a repülés élvezhetetlenné válik. Aktiválásával csökken a sebesség, de a mozgás érezhetően simább lesz. Természetesen definiálhatók a szokásos paraméterek is; meghatározható a légtérben tartózkodó ellenséges gépek száma **(MAX. ENEMY AIRCRAFT)**, a saját, ill. a kísérőnket érhető sérülések szintje **(PERSONAL, WINGMAN DAMAGE)**, szállítható végtelen arzenál **(UNLIMITED WEAPONS)** és elkerülhető a földbe csapódáskor **(CRASH DAMAGE)**, ill. hegynek repüléskor **(HILL COLLISION)** történő azonnali pusztulás is. A bevetés pedig indulhat a hordozóról **(CARRIER)**, a célpont légteréből **(TARGET)**, vagy az izgalom fokozása érdekében véletlenszerűen **(RANDOM)**. A 3D-s világban történő nagyobb látótávolság **(VIEW DEPTH)** definiálása, sajnálatos módon a képernyő - felfrissítés lassulását eredményezi. Hasonló következményei vannak a külső - függesztmények megjelenítésének is **(VISIBLE PAYLOAD)**, viszont a látvány kompenzáló hatással van, hiszen az ilyen opció Amigán kuriózumnak tekinthető. Ezenkívül lehetőség van a napszakok **(DAY/NIGHT)**, ill. a felhőzet **(CLOUDS)** beállítására is.

A PILÓTA NÉVSOR: Új személyiségek kiválasztását teszi lehetővé, mely nélkülözhetetlen, ha gyakorló repülésre, egyedülálló bevetésre, ill. hadműveletben való részvételre vállalkozik a pilóta. A VFA-9 -hez való feliratkozás Hornetekkel, a VF-41 -hez való jelentkezés pedig az F-14-ekkel való repülést teszi lehetővé. Érdemes megfontolni a válsztást, mert ez nemcsak determinálja a repülhető bevetés- típusokat, de meg kell felelni az elődök által felállított követelményeknek is. 1981 augusztus 19 -én, a Szidra-öböl felett lezajlótt incidensben, a VF-41 két F-14-esének, a líbiai légierő két Su-22-esét sikerült 'csobbantania', ami azóta a század legnagyobb büszkeségévé vált. A századhoz újonnan érkezett hajózóknak, pedig ennél már csak látványosabb eredményeket szabad felmutatniuk. A pilóták állapotát jelző szintek közül említésre méltó a visszavonult **(RET)** státusz, mely főleg a többszöri katapultálás folyamán szerzett gerincsérülék következménye és a gyalázatos eltávolítás, **(DISHON)** melylyel a sorozatos (szimulált) megbetegedéseket honorálják.

A HADMŰVELET: Egyértelműen ez az egész szimulációnak a mozgató rugója, ahol a DESERT STROM végső kimenetele a pilóta egyéni teljesítményének függvényében módosulhat. Első hallásra ez nyilvánvalóan teljesen irreálisnak tűnik, de itt valójában többről van szó, mint általános és taktikai szempontból nézve csekély eredményekkel bíró bevetések repüléséről. Az első lépés tehát a megfelelő stratégia megválasztása, melynek gyakorlatban való realizálására a hadműveleti teremben **(WAR ROOM)** nyílik lehetőség, ahol a régiót és katonai egységeket részletesen ábrázoló térképen jelölhetők ki az első hadmozdulatok. A valóságban a koalíciós erők elsődleges célja Kuwait city, majd az ország többi részének felszabadítása volt. Természetesen nem kötelező ezt az irányvonalat követni. A lehetőségek: a feltüntetett iraki egységek ellen irányítható légi csapás **(AIR STRIKE)**, lehet felderítő bevetéseket indítani **(RECCE)** és elrendelhető egyes csoportosulások tüzérségi támadása **(ARTILLERY BARRAGE)** is. Minden feladatkör naponta három alkalommal jelölhető ki. A páncélos hadosztályok M1 és Challenger tankjai minden iraki haditechnika ellen sikeresen bevethetők. Lövegeik nagy hatótávolsága akár három mozgási pontra lévő egységek sikeres ágyúzását is lehetővé teszi. Warrior és Bradley AFV-k, valamint MRLS rakétavetők alkotják a gépesített lövészalakulatok technikáját, melyek az iraki utánpótlási vonalak és gyalogság rémei. Ha egy ellátmányt szállító konvoj olyan pontra érkezik, ahol éppen egy szövetséges egység állomásozik, megtörténik az utóbbi készleteinek feltöltése. Ellenséges egységgel való találkozás esetén, az irakiak élvezhetik a nyugati ipar gyümölcseit. Az egyes csapattestek előrenyomulásának iránya a megfelelő égtáj kiválasztását követően lehetséges. Haladásuk mértéke naponta egy mozgási pont.

LÉGI & FELSZÍNI CÉLPONTOK: Csak találgatni lehet, hogy a Desert Storm eseményeinek minél hitelesebb reprodukciójára törekedtek-e a programozók, vagy csak egyszerűen a lemezterjedelem túllépése, és az alap 500 -assal való kompatibilitás megtartása okozta korlátozásokat kellett szem előtt tartani, egy azonban biztos, szegény Saddam légi arzenálját akarva-akaratlan sikerült jól megcsappantani! A vadász századok gerincét alkotó Mig család 21, 23 és 25 -ös típusaival gyakorta megütközhetünk, szerencsére a Fulcrum-ok sem repültek át Iránba és alkalmanként egy-egy Mirage F-1 és Su-24 Fencer is feltűnik az APG-65 szkópján. De hová tűntek a Frogfoot-ok, a Tu-22 -esek és a felettébb izgalmas Badger-ek? Kiégett roncsaik a légibázisaik betonját díszítik? Nem túl valószínű! Az sem természetes, hogy az iraki főparancsnokság letiltotta az összes helikoptert, de végül is kiegyensúlyozottak az erőviszonyok, hiszen a koalíciós erők is csak 1-2 gépes kötelékekkel teszik tiszteletüket a hadszíntér felett.

A hadművelet azonban kétség kívül a felszíni objektumok elpusztítására irányult, melyek típusai eltérő következményeket vonnak maguk után. **Repterek:** A légi kampány első napjainak legmagasabb prioritású célpontjai, melyek semlegesítése nélkülözhetetlen a légifölény kivívásához. Támadásuknál az első rácsapásnak kell döntőnek lenni, hiszen az érintetlen felszállópályákról azonnal startolhatnak a védemi vadászok. Ezen stratégilag fontos létesítményeket komoly légvédelmi erők veszik körül. **Légvédelmi tüzérség:** Elpusztításuk fontos része a zavarmentes támadás végrehajtásának. A gránátokat közelségi gyújtóval is ellátták, így nincs



szükség pontos találatra ahhoz, hogy katapultálni kelljen. **Katonai bázisok**: Ideális célpontok, hiszen itt állomásozik a felsőbb katonai vezetés és nagyobb a csapat koncentráció is. **Hidak**: Az utánpótlási vonalak megszakítása teszi őket prioritást élvező célokká. **Gyártelepek**: Kiemelt figyelmet érdemelnek a vegyifegyverek előállításával foglalkozó objektumok. **Haditengerészet**: Kis számuk ellenére, a naszádok Exocet rakétáival számolni kell. Ezt a veszélyt érdemes minél előbb elhárítani. **Fúrótornyok**: Nincs gazdasági jelentőségük, de izolált légvédelmi szigetekkén alkalmazva okozhatnak kellemetlenségeket. **Lokátorok**: Az iraki védelem szemei, melyek kihunynak egy HARM sorozattól. **Scud ütegek**: Az egész régió stabilitását veszélyeztetik, így semlegesítésük elengedhetetlen. Sajnos mozgékonyságuk nehezíti pontos bemérésüket. **Bunkerek**: Az iraki hadvezetés legfontosabb tábornokainak rejtekhelyeiként funkcionálnak. Felrobbantásuk pontos találatot igényel. **Katonai egységek**: A gépesített gyalogság mozgékonysága miatt fontos cépont, a tankokat pedig az arányok javítása érdekében kell tizedelni.

A TAMPS RENDSZER: Ez a mozaikszó az eligazítóterem terminálján keresztül elérhető **T**actical **A**ircraft **M**ission **P**lanning **s**ystem-et takarja, mely a bevetés tervezés egyik nélkülözhetetlen elemét képezi. A képernyőn megjeleníthető a Perzsa-Öböl körüli régió **(FULL)**, a navigációs pontok **(WAYPOINT)**, az ismert légvédelmi és radar állások **(THREAT)**, valamint a célobjektumoknak a hordozóhoz, és az előbb említett pontokhoz viszonyított helyzete **(TARGET)**. Értelemszerűen, a támadó hullám útvonalának megtervezésénél, a védelmi rendszerek érzékelői által ellenőrzött légterek kikerülésére kell törekedni. Gyakran az előzetesen elkészített tervezet nem a legoptimálisabb kurzusokat jelöli ki, így módosításra van szükség. Két nav. pont közé egy újabb ékelhető a **SPLIT** opcióval, módosítható a bevetésen részt vevő gépek repülési magassága **(ALT)** és sebessége **(VELOCITY)** is. 15,000 ft feletti magasságokban megszűnik a csöves légvédelmi fegyverek okozta veszély, és a sebesség növekedéssel arányosan csökken a kilőtt gránátok okozta találatok száma. Légiharc esetén viszont komoly többletfogyasztást eredményez a gyorsabb tempó. Az útvonal módosításoknál három elmozdíthatatlan nav. pont típust kell figyelembevenni, nevezetesen a kötelékfelvételi **(FORMUP)**, a támadási **(ATTACK)** és leszállási **(LAND)** feladatot jelzőket. Abban az esetben, ha a bevetés valamely szakaszában felmerül a légi utántöltés szükségessége, egy a VC-10 állomásához közeli nav. pont beiktatásával, ill. a tanker útvonalának a változtatásával oldható meg a probléma. Arról viszont nem illik megfeledkezni, hogy az utántöltő gép abszolút védetelen a támadásokkal szemben, így kizárólag védett légtérbe szabad irányítani.

FEDÉLZETI MŰSZEREK: Egyik gép pilótafülkéjéről sem állítható, hogy tökéletes reprodukciója lenne az eredetinek annak ellenére, hogy az Amigára írt szimulátorok közül, grafikai szempontokat figyelembe véve talán a legvalószerűbbre sikeredettek. Sajnos a műszerek jelentős részének szerepe a 'háttérdíszítés' biztosítására korlátozódik, és csak a repülés szempontjából legfontosabbak kijelzők működnek. Mindezek mellett integrálódott a pilóta és az NFO feladatköre, így nincs lehetőség a személyzet utóbbi tagjának állomására való átlépésre sem.

A Tomcat műszerfalán a '70 -es évek elejének technológiai szintjét képviselő a zanalóg kijelzőket, a középen található VDI és az alatta elhelyezkedő HSD képernyő egészíti ki. Az előbbi az AWG-9 radarrendszer és Nothrop TCS electrooptikai berendezés információinak megjelenítésére egyaránt alkalmas. A különlegesen nagy hatótávolságú, kizárólag L-L célok érzékelésére képes impulzus-doppler radarnak sajnálatosan csak egyetlen működési módját képes emulálni a program. A képernyőn a cél viszonyított távolságát **(R)**, sebességét **(V)**, repülési irányát (H) és magasságát **(H)** is feltünteti a rendszer. A szövetséges, ill. iraki repülőgépeket egyaránt zöld pont jelöli, így a légicélok azonosítása az IFF-el történik, a megjelöléssel azonos időpontban. A támadó szándékú gépeket I, a koalíció repülőit pedig F betű jelzi. A TCS -nek csak a célkövető **(TRACK)** üzemmódban továbbított képe jeleníthető meg ezen a képernyőn. A gép orra alatt elhelyezett camera effektív hatótávolsága 10 mérföld, de előfordul, hogy a pozitív vizuális azonosításhoz lényegesen közelebb kell lennie a célpontnak. A TCS a Tomcat előtti légtérről továbbított képe a HSD képernyőjén tekinthető meg, ami a navigációs rendszer Combined Map Electronic Display-jeként is szolgál.

Lényegesen modernebb az F/A-18 műszerezettsége. Itt már minden repülési paraméter megjelenítése digitális formátumban történik, és a fedélzeti aktív/passzív érzékelők alkotötta képek valamint a repülést megkönnyítő rendszerek visszajelzései két MFD és egy HSD képernyőn követhetők nyomon. Az APG-65 fedélzeti lokátor a Tomcat AWG-9-étől eltérően egyaránt képes légi és felszíni célok felderítésére, és mivel a program hiányosságából fakadóan nincs specifikus billentyű e két üzemmód külön kiválasztására, működtetésük az MFD-k megfelelő beállításával történik. Az egyetlen megkötés, hogy szimultán nem aktivizálható a két működési mód. Az EOC üzemmódtól eltekintve a HSD működése azonos az F-14-nél ismertetettekkel. Ugyancsak ez vonatkozik a HUD-ra kivetített információkra, melyek közül a bal alsó sarokban megjelenített két adatra érdemes figyelmet szentelni, hiszen a repülési irány skálája feletti ékkel egyetemben, ezek a pontos navigáció egyetlen eszközei. Most nincs mindenttudó robotpilóta. A WP... az éppen követendő navigációs pontot, a második szám pedik ennek a helynek a jelenlegi távolságát jelenti.

A TWI MŰKÖDÉSE: A radar-besugárzásvevő és veszélyjelző műszer



vizsgálatánál ismét szembetűnik a két típus közötti technológiai különbség. A Tomcat ALR-67 / APR-45-ös passzív RWR rendszere nem rendelkezik a gép körül 360°-ban minden elektromágneses sugárzárt kibocsátó forrást megjelenítő szkóppal, így csak arról lehet értesülni, hogy valahol egy radar végigpásztázott (**RADAR**), ill. hogy a rakéta (**A-A, S-A**) már a levegőben és a gép irányába repül. Az infravörös keresőfejű lövedékeket az IRM, a félaktív radar rávezetésűeket pedig az RGM kijelző felvillanása jelzi.
A Hornet esetében egy külön CRT-n jelennek meg a gép épségét veszélyeztető, elektromágneses hullámokat kibocsájtó berendezések pontos lokációi. Az alkalmazott szimbológia szerint a szövetséges gépeket zöld, a támadó szándékú repülőket piros, az F-18-at befogott rakétákat pedig sárga pont jelzi.
Az viszont teljesen érthetetlen, hogy miért nem aktiválható egyik gépen sem aktív fedélzeti ECM berendezés, illetve miért nincs lehetőség hasonló feladatkörű, külső felfüggesztésű ALQ gondolák felszerelésére.

KOMMUNIKÁCIÓ A LEVEGŐBEN: Mindkét géptípus avionikájának egyik fontos elemét képezi az UHF rádió-adóvevő berendezés, mely öt különféle csatornán teszi lehetővé a hordozóval és a légterünkben tartózkodó többi géppel történő üzenet közvetítést. A teljesítmény és kezelés szempontjából egymással megegyező rendszerek nemcsak a bevetés távolabb lejátszódó drámáinak nyomonkövetését teszik lehetővé, hanem a saját problémáink megoldásában is segítséget nyújtanak. Persze csak akkor, ha az eligazításon nem hagytuk figyelmen kívül a bevetés ideje alatt érvényes öt hullámhosszt. **Guard Channel:** Ez egy nehezen zavarható, kódolt csatorna, ami a kötelék gépei közötti rádió összeköttetést hivatott biztosítani. Az áthangolása nem lehetséges, így állandóan fültanúi lehetünk kísérőink megjegyzéseinek. **Carrier ATC Channel:** A hordozó repülésirányító központjával létesíthető rádiókapcsolat ezen a frekvencián. Használata elsősorban a leszállási kérelem továbbítására és az engedély vételére korlátozódik. **Carrier Emergency ATC Channel:** Vészhelyzet esetén kell átkapcsolni erre a hullámhosszra, mert ekkor a repülésirányító engedélyezi a hordozón történő azonnali landolást. **SAR Channel:** Ha nincs más válsztás, mint a katapult használata, akkor bölcs dolog erről a hordozót is értesíteni, hiszen csak így remélhető a kutató és mentő helikopterek indítása. A megmenekülés esélyei arányosan növekszenek az adó sugárzásának időtartalmával. **Air Tanker Channel:** Erre a frekvenciára csak azután érdemes ráhangolódni, hogy felvettünk egy megfelelő pozíciót a KC-10 mögött. Pozitív visszajelzés esetén kezdetét veheti a kiürült tartályok megtöltése. Repülés közben, az adóvevő működésével kapcsolatos információk a képernyő jobb felső sarkában kerülnek megjelenítésre.

RAKÉTÁK & BOMBÁK: A Roosevelt raktáraiban mindkettőből akad bőven, csak azt kell eldönteni, melyiket milyen cél ellen érdemes bevetni. A három L-L rakéta típus a 11 mérföld hatótávolságú, a célpontot bármely szögből befogni képes, javított ECCM rendszerű AIM-9M, a félaktív radar rávezetésű, már 64 mérföldről indítható AIM-7 Sparrow és a szimulációs programokból kevésbé ismert, kifejezetten a Tomcat AWG-9 radarjával kompatibilis **AIM-54 Phoenix**. Ez utóbbi érdekessége nemcsak a darabonkénti több mint $500,000 ár, hanem az is, hogy éleslövészeti kísérletek alkalmával 150 mérföld távolságra lévő légi célpontokat is képes volt megsemmisíteni. A fegyver leoldása után nem kíván további rávezetést az az AWG-9 től, ami csak a nagy távolságú cél felderítést végzi, hiszen önálló irányító elektronikával és fedélzeti lokátorral rendelkezik. Ennek értelmében az USA haderejének legnagyobb L-L rakétája, a világ első 'lőjj és felejtsd el' rakétájának tekinthető. A Tactical Air Reconnaissance Pod System gondolája az egyetlen olyan berendezés, ami a L-L rakétákon kívül felfüggeszthető az F-14 törzsére. A korszerű kamerákat tartalmazó konténere nagy felbontású felvételek készítését teszi lehetővé, melyeket a későbbiekben történő légicsapásak megtervezésére lehet felhasználni. 60 másodpercnyi felvételre elegendő film áll rendelkezésre. A már ismert LANTIRN berendezéshez hasonló módon működik az **ASQ-173**-as célmegjelölő berendezés, ami a precíziós, laser-es keresőfejű **Paveway** Mk83 és Mk84 -es bombák pontos célbajuttatásában játszik fontos szerepet. A rendszer képernyőjén megjelenített fonálkereszt segítségével dezignálható a célpont, míg a bomba kioldása az öböl-háború tapasztalatai alapján, 15 és 20 ezer ft közötti magasságból, a légvédelmi tüzérség lőtávolságán kívül ajánlatos. Nem sokkal tér el az említett módszertől az **AGM-62 Walleye** siklóbomba célbajuttatása sem, melyet a 'legpontosabb és leghatékonyabb hagyományos L-F fegyver' jelzővel illet az amerikai haderő. Ez talán egy kicsit irreálisnak tűnik, de tény, hogy a TV irányításnak következtében könnyen és pontosan lehet kiválasztani a célpontokat. A fegyver irányítása a TV képernyőn lévő fonálkereszt mozgatásával történik, természetesen a leoldás után! Az **AGM-65** a közismert rakéták közé tartozik, így csak a célmegjelölését ismertetem, ami szintén a TV és ASQ-hoz hasonló IR képet továbbító szkóp segítségével történik. Itt azonban nem lehet a középen elhelyezkedő fonálkeresztet mozgatni, így ennek a céllal való fedésbe hozatala, a gép manőverezésével történik. Ennek megtörténte után 'space' aktiválja a rakéta keresőfejét, a megjelölt területen történő célpont befogására. Hajók elpusztítására szolgál az **AGM-84A Harpoon**, míg Maverick keresőfejével és a Walleye TV irányításával rendelkező **AGM-84E SLAM** felszíni célpontok nagy távolságból történő támadását teszi lehetővé. Ez utóbbi indítása a célpont konkrét befogása nélkül, a vélt pozíció irányában történik. A rakéta a gép TV képernyőjére továbbítja a keresőfej által 'látott' képet és a 'space' által történő, manuális irányításra való átkapcsolás, csak a célpont vizuális azonosítása után ajánlott. Az objektumra való rávezetés a Walleye-hoz hasonlóan történik. A **HARM** alkalmazása egyértelmű, a légibombáknál pedig a HD a fékezett zuhanású fegyvereket takarja. Ez utóbbiak pontos leoldása direkt módon, a CCIP-vel történik.

KONKLUZIÓ: Sajnos az elmúlt évben nem fenyegette az Amigát a repülés szimulátorok inváziója, így nagy reményeket



kel installálódott a software. A már megszokodt csalódás pedig elmaradt! Természetesen ezt nem a Psygnosistól már megszokodt színvonalú intro váltotta ki, hanem a program sebessége. Amigát (500-ast) meghazudtoló finomsággal mozognak a tárgyak a megközelítőleg 360,000 négyzetmérföldnyi területű 3D-s világban. Kiemelkedő a gépek kialakítása és külön figyelmet érdemel a féklapok és a vezérsíkok mozgásának megjelenítése, melynek hasonló szintű emulálására még a PC-s programoknál sem volt precedens. Szintén exkluzív megoldás a scrollozó látótér változtatás és a függesztmények megjelenítése is. A L-F fegyverek célbajuttatása talán egy kicsit bonyolultabbra sikeredett a kelleténél, a hang FX-eket sem fogják Grammy-díjjal jutalmazni és a színek néhol elég mesterségesre sikeredtek. Ez azonban részletkérdés. Nemcsak Róma, hanem az öreg Szaddam megregulázása is megér egy misét!

Sorell'

A VFA 9 ÁSZÁNAK TIPPJEI:

· Repülj alacsonyan és lassan!

· Ne használd állandóan az utánégetést! - Takarékoskodj a kerozinnal és használd inkább az idő gyorsítást!

· Hosszú távok repülése esetén a nagyobb magasságban (30.000 ft) történő cirkálás sem falja a JP5 tartalékokat.

· A SLAM-okat használd rendeltetésük szerint. Ha már a védelem hatósugarán kívül is bevethetőek, miért kell közelebb menned?

· Ha vadász kísérettel repülsz, miért korlátozd őket a feladatuk teljesítésében. Ne távolodj el tőlük túlzottan.

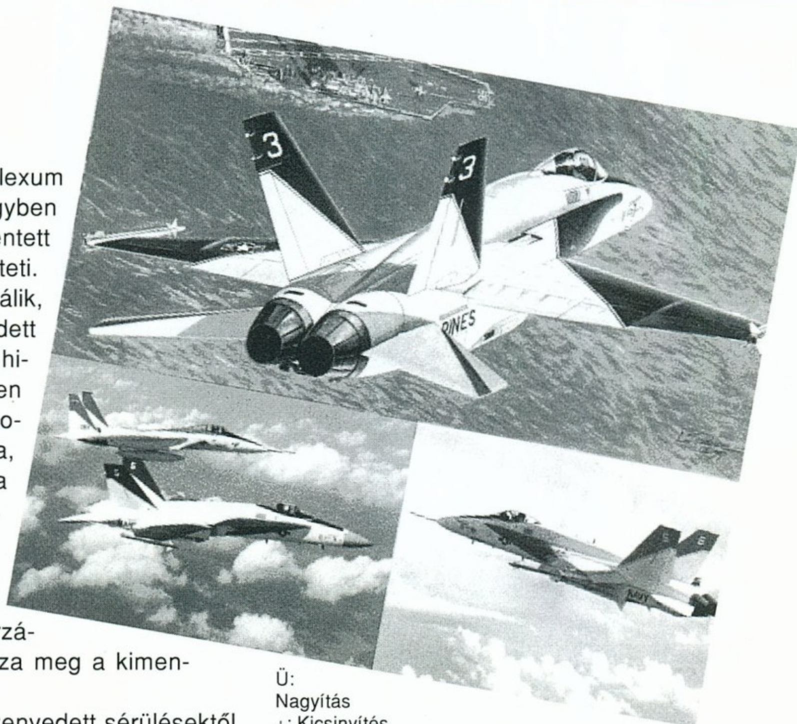
· Ha hadműveletben veszel részt, először a radarokat és SAM-eket üsd ki. Meglátod, a későbbiekben elmarad a szívélyes baráti fogadtatás.

· Próbáld elkerülni a L-F lokátorok sugárnyalábjait, mert ez csak a vesztedet eredményezheti. Repülj 500 ft alatt, a radarok holtterében!

· Ésszerűen gazdálkodj a zavarótöltetekkel! Ha vizuálisan látod közeledni a rakétát, vagy tudod honnan indították, próbáld kimanőverezni! Kapcsolj teljes utánégetésre és fordulj az irányába. Orsózzál 90°-ot, pillanatokkal a becsapódás előtt pedig rántsd hátra a botot.

· Ha kis magasságban, hegyvidék felett repülsz és rakétát indítottak rád, használd ki a domborzat adta lehetőségeket! Egy kiemelkedő szirt, vagy hegycsúcs még a legkitartóbb rakétát is feltartóztatja.

· Félaktív önrávezetésű rakéták esetében, az indító komplexum megsemmisítése egyben a lövedék által jelentett veszélyt is megszűnteti.



· Ha bizonyossá válik, hogy az elszenvedett sérülések, ill. JP5 hiány következtében nincs esély a hordozón való landolásra, hangolódjunk rá a SAR csatornára, és kíséreljünk minél délebbre jutni. A katapultálás lokációja és az adó sugárzásának ideje határozza meg a kimentés esélyeit.

· Egy pilótát, az elszenvedett sérülésektől függően, átlagosan 3 vagy 4 katapultálás megpróbáltatásait viselheti mielőtt eltiltanák az aktív repüléstől. Ezt elkerülendően, veterán pilóták megkísérelhetik a sivatagban, ill. utakon történő kényszerleszállást. Ennek sikeres végrehajtása pedig nem lehetséges a fegyverzet leoldása, és a minél alacsonyabb leszállási sebesség elérése nélkül.

COMBAT AIR PATROL billentyűzet funkciók:
F1 : Külső & belső látóterek közötti váltás F2 : Oldalnézet
F3 : Elrepülés megfigyelése
F4 : Harcászati nézet; gépről a célpontra F5 : Inverz harcászati nézet; célpontról a gépre
F6 : Műhold nézet
F7 : Jelenlegi és ezelőtti látóterek közötti váltás
F8 : Hordozó / repülő nézet
F9 : Kioldott fegyver követése
F10 : Laser célmegjelölő / TV & IR keresőfej / TARPS látószöge
1: Bal MFD beállítás
2: Jobb MFD beállítás
4: Nézőpont visszaállítás
5: Külső nézet lefelé forgatása
6: Külső nézet felfelé forgatása
7: Nagyítás
8: Kicsinyítés
9: Külső nézet balra forgatása
0: Külső nézet jobbra forgatása
R: Radar hatósugár beállítása
Shift + R: Radar aktiválása
T: Célpont kiválasztás
I: Műszerek megvilágítása be / ki
P: Pause
A: Fékezőhorog
D: Dipól fólia
F: Termik gömb
G: Futómű kieresztése / behúzása
J: Joystick vezérlés beállítása
K: Keyboard vezérlés beállítása
L: Felszállás a hordozóról
Z: Idő múlásának gyorsítása
Shift+Z: Idő múlásának lassítása
X: Felszíni célpont befogás megszüntetése
C: COMED térkép üzemmódban
V: COMED IR monitor üzemmódban
B: Féklapok ki / be
N: Adóvevő hangolása
M: Mouse vezérlés beállítása
, ; .: Lábkormány
\: A környezetünkben lévő harci repülők és hajók megtekintése
Ü: Nagyítás
+: Kicsinyítés
Backspace: A bevetés célpontja kívülnézetben
Enter: Élesített fegyver kioldása / TARPS aktiválása
Space: L-F fegyverzet célkövetésének aktiválása
Tab: AA, AG & ILS mód kiválasztása a HUD-on
Del: Utánégetés fokozatcsökkentése
Help: Utánégetés fokozatának növelése
Ctrl: AA ill. AG fegyverzet kiválasztása
Shift+Esc: Kilépés a küldetésből
Shift+Shift: Katapultálás
Shift+F1-F10: Hajtóműteljesítmény fokozatos változtatása
Alt (j): Jobb oldali hajtómű beindítása
Alt (b): Bal oldali hajtómű beindítása
Amiga (j): Jobb oldali hajtómű leállítása
Amiga (b): Bal oldali hajtómű leállítása

Numerikus billentyűzet:
1: Fülkéből balra, 7' órában
2: Fülkéből hátra, 6' órában
3: Fülkéből jobbra, 5' órában
4: Fülkéből balra, 9' órában
5: Külső & belső nézetek közötti váltás
6: Fülkéből jobbra, 3' órában
7: Fülkéből balra, 10' órában
8: Fülkéből előre, 12' órában
9: Fülkéből jobbra, 2' órában
0: Műhold nézet
.: Kioldott fegyver követése
[: Forgatás balra
]: Forgatás jobbra
/ : Nagyítás
* : Kicsinyítés
- : Külső nézet lefelé forgatása
+ : Külső nézet felfelé forgatása
Enter : Jelenlegi és ezelőtti látóterek közötti váltás

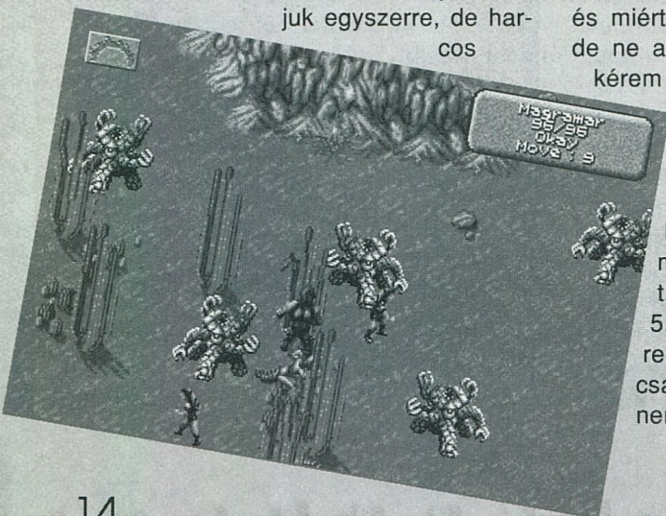


DARK·SUN™
W O R L D

Tulajdonképpen itt most Shy leírása kellene hogy következzék, de kissé sűrű programja van mostanában, így végülis csak egy előzetesre futotta idejéből...

Talán nem meglepő módon a Dark Sun is a karaktergenerálással kezdődik. Először válasszuk ki, melyik helyre óhajtunk betenni valakit (ha már foglalkoztunk ezzel a problémával, régebbi kísérleteink eredményét is betölthetjük - ADD opció), majd jobb click és NEW. A karakterképernyőn balra láthatjuk a leendő hősünk portréját, erre clickelve mehetünk sorba a lehetséges fajok (ld. Shy előzetese) és nemek között. Középen fent láthatjuk kicsiben, hogyan fog kinézni az illető a későbbiekben. Alatta egy kockát dobálhatunk (ennek én nem sok értelmét láttam, de szépen pörög és befolyásolja a tulajdonságainkat is az alsó keretben. Arról, hogy miért nincs sok értelme, majd később...). Jobbra a lehetséges foglalkozásokat láthatjuk, egyet előre kiválasztva (kis fekete rombusz). Erre clickelve ez kikapcsolódik, és kissé sötétebb színnel megjelennek a lehetséges mesterségek (a tulajdonságok függvényében). Ügyeljünk arra, hogy multi-class karakter csak fél-ember és thri-kreen lehet (a dual-class lehetőség csak emberek esetén adott: ez azt jelenti, hogy később valamikor majd átnevezzük más foglalkozásúvá. "Oh pardon!" opció nincs, visszanevezni ugyanazzá már nem lehet...)!

Hasonlóan történik a psionic alosztály kiválasztása is. Psionic foglalkozással természetesen mindhárom alosztályt tanuljuk egyszerre, de harcos például csak egyet választhat. Ez a "pszionikus világ" egyébként teljesen új az AD&D világában. Már csak egy dolog van hátra, ez pedig a papok "sphere"-je (fire, water, earth, air). Minden pap a kiválasztott alosztályból tanul varázslatokat, elsősorban és részben az ún. általános (cosmos) alosztályból. A druidák kimondottan ezt az utolsó sphere-t tanulják, de a másik négyhez nincs hozzáférésük. Természetesen a leggyakrabban használt AD&D varázslatok több alosztályban és/vagy a cosmos alosztályban is szerepelnek.



A kockáról: miután mindenki megcsodálta, hogy milyen szerencsés/szerencsétlen keze van, az élesebb szeműek néhány kis gombot is észrevesznek az egyes tulajdonságok mellett... Sőt rá is clickelnek... És láss csodát, a karakterünk nő, növekszik, ügyesedik, erősödik (mintha kilóra enné a C vitamint). Namármostprogramozóbácsikéremszépeneztkihagyjaki!? Szóval inkább maradt volna ki a játékból, esetleg valamilyen nehézségi szinttől függően lehetett volna használni, illetve nem használni... Majdnem elfelejtettem, így lehet beállítani a karakter "alapbeállítottságát" is. Csak good vagy neutral karakterek indíthatók *(Mocsy, ez a TE játékod! Itt legalább nem lehet "Chaotic evil"-nek titulálni Pellus mester csapatát!)*. Lényeges szerepét ennek sem láttam... Végül DONE és az egész procedúra még háromszor.

Viszonylag kezdőbbeknek megpróbálom röviden leírni, hogy én miket választottam és miért (profik ugorják át a bekezdést, de ne az én felmenőimet tessék szidni, kérem szépen! Itt lehet ugyanis először jól elrontani a játékot. Nekem is sikerült...).

Mindenképpen kell egy óriás, lehetőleg gladiátor foglalkozással, mert így kapja majd a legtöbb HP-t. A másik ok, hogy a gladiátorok 5. szinttől nyernek -1 AC-t páncélrendezgetés címszó alatt (persze csak ha van rajtuk, mármint páncél, nem rendezgetés...). Hasonlóképpen ajánlatos egy cleric/druid, lehetőleg a thri-kreen fajtából. Erre a mesterségre amúgy sem jellemző, hogy Sherman páncélosnak álcázza magát, ezért jó a thri-kreen, aki amúgy sem viselhet ilyesmiket. Mindenképpen kell egy preserver is. (Legkésőbb az utolsó csatához. Ott nagyon fogja szívni a fogát, akinek nincsen... Igaz, hogy eleinte nagyon kell védeni, mert nem éppen HP-bajnok, de megéri...) Semmiképpen se indítsunk kettőt, mert a varázslatokat scrollról fogják tanulni, így a kettő ütné egymást (ez nem vonatkozik a papokra, akik automatikusan kapják szintlépéskor a sphere-jüknek megfelelő varázslatokat - mint ez az AD&D-ben szokásos).

Az utolsó karakter szerintem cleric/psionic legyen, esetleg cleric/psionic/fighter. Persze variálhatunk is: cleric/druid/fighter lesz ebből és az előző cleric/psionic típusú stb. Egy psionic azért nem árt a csapatba, egyrészt mert ki tudja mi lesz a további részekben (ebben a részben sok haszna nem volt, mert a kemény ellenfeleknek a pszionikus védelme is erős, így nem nagyon sikerült ilyen módon legyőzni őket), másrészt viszont néha életmentő lehet, ha a papi és preserveri varázslatok már elfogytak.

Miután mindenkinek sikerült összeszednie Athas négy megváltóját, akár el is kezdhetjük a játékot. Mivel magamat megtagadni nem tudom, megint nem teljes leírás lesz, csak (szerintem) fontos tippek a végigjátszáshoz (eleinte egész részletesen indul a dolog, de nem sokáig, ne tessék félni!). Aki nem akar legalább egy kicsit gondolkodni, az ne játsszon RPG-vel, nem igaz? Azért nem kell megijedni nem Wizardry 7 nehézségű a játék (sőt messze nem), nem is kell annyira tudni angolul, mint a Betrayal at Krondorban, szóval, pont ideális! Mint már Shy ismertetőjéből is kiderült, dicsőséges pályafutásunk meglehetősen alantas módon kezdődik: rabszolgák vagyunk és egy barátságos(?) arénában kell csepülnünk (egyelőre csak) a szörnyeket. Minden csata után bevezetnek a cellánkba, ahol pihenhetünk, ill. beszélgethetünk. Fontos!

DARK·SUN™ WORLD



Pihenni csak a kőből kirakott táborhely közelében lehet (kb. 3cm átmérőjű karika, 14"-es monitoron). Talán kissé furcsának tűnhet, hogy ezt így hangsúlyozom, de emiatt akartam abbahagyni a játékot. Ugyanis ez az elem nem lesz túl gyakori és ez engem irritált (miért nem lehet akárhol aludni???). De meg lehet szokni... Viszont ha pihenünk, akkor hamarosan újra harcba szólítanak bennünket (hiába, ilyen a rabszoli élete), úgyhogy beszélgetéseinket inkább pihenés előtt bonyolítsuk. Természetesen első feladatunk a szökés megtervezése! Erre több mód is van (szerintem négy), de ebből kettő csak akkor nyílik meg előttünk, ha már három-négy alkalommal győztünk az arénában (addig ugyanis komolyabb gladiátorok nem állnak szóba velünk). Még egy megjegyzés az arénához : nyugodtan visszabeszélhetünk a bemondónak, de számítsunk rá, hogy némileg keményebb legények jönnek a második menetre (ráadásul vele majd találkozunk később a sivatagban, ott személyesen is lerendezhetjük a dolgot). Ezt akkor tapasztaltam, amikor olyan szörnyeket küldtek be, akiket csak +1 vagy jobb fegyverrel lehetett megütni (ezt a gépkönyvből néztem ki, akinek ilyen nincs az csak a végeredményt fogja konstatálni). Mondanom sem kell, ilyennel nem rendelkeztem, halálom szép és gyors volt (a közönségnek legalábbis tetszett, az örömujjongásból ítélve).



Miután az északnyugati rácsnál kivergődtünk (nem a szabadba, mint azt naiv kalandozók hiszik) hanem a csatornába és kemény fellépésünkkel helyreraktuk a patkányembereket (mit képzelnek magukról, végül is Athas jövendő hősei jöttek el hozzájuk! Aki a "helyrerakást" legyilkolásnak olvassa, az TÉNYLEG evil karakter... Egyébként Mocsy megnyugtatására közlöm, hogy az egész játék folyamán tökéletes, hűvös udvariassággal nyomultam előre, ahogy az egy neutral csapathoz illik. Chaotic evil - naaaa...), induljunk el a Tarikhoz. Itt sajna fontos a sorrend, ne Churrr-hoz menjünk elsőnek, mert mindenféle hazugsággal teletömi a fejünket! Ez a későbbiekre is fontos: NE vegyünk mindent készpénznek, amit az NPC-k mondanak! Némelyik a csillagos eget is lehazudná néhány aranyért... Ezek után megy minden mint a karikacsapás, villámgyorsan eljuthatunk az Elderekig, akik valamiféle Dagolar-ról rebegnek hálaimákat. Valójában egy defilerről van szó, aki első komolyabb ellenfelünk lesz (jó cuccai is vannak!). Bejutni hozzá csak egy speciális bottal lehet, ezt is az elderek szentélyében szedhetjük fel. A csatornarendszer északkeleti részén tanyázik, egy halom slime-mal körülvéve...

Ezek után már tényleg kimehetünk egy kis szabad levegőt szívni, az egyetlen probléma, hogy még néhány őr is szívja rajtunk kívül... A mezőkön rajtuk és néhány rabszolgán kívül találhatunk még egy kőoszlopot is, melyet "mágikus aura" vesz körül. Ilyen még lesz egynéhány (nekem hatot sikerült működésre bírni) a játékban, szóval nem árt megbarátkozni vele. Egyébként egy teleportrendszerről van szó, melyet majd aktiválnunk illene (hogy hogyan, azt majd NPC-k elmondják). Szóval a kertből is ki kellene törnünk... A legegyszerűbb elmenni az északi kapuhoz és letaposni mindenkit, de van finomabb módszer is: egy rabszolga vállalja, hogy eltereli az őrök figyelmét. Így mégiscsak könnyebb... Egy másik bajtársunkat is kimenekíthetjük magunkkal, aki a sivatagba érve elválik tőlünk (előzőleg nem akart tanácsokat adni a sivatagi túléléshez, de miután megszemléltük a gyakorlati bemutatót is, gondolom, ezt nem is bánja senki).

Ezek után észak felé haladva eljuthatunk a rabszolgák fővárosába, Teaquetzl-ba (biztos valamilyen inka könyvet olvasott a tervező), ahol megkapjuk a továbbiakra szóló fő küldetésünket: szövetséget kell kötnünk a Draj-ból várható gonosz templomos sereg ellen, akik el akarják söpörni a rabszolgavárosokat. Emellett számos apróbb küldetést kaphatunk rablók, defilerek és szörnyek megsemmisítésére, de ezekről már csak tipphalmaz formájában...

Először néhány kezelési ötletecske :

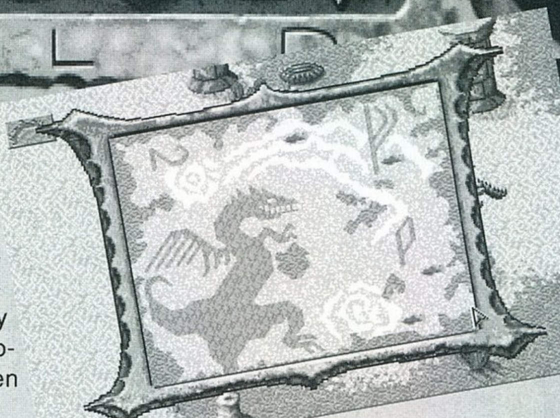
· a kurzor típusát a jobb gombbal válthatjuk, aktivizálása a bal gombbal történik.
· néhány funkciót érdemes a billentyűzetről kezelni, a többit a főmenüből, amit a bal felső sarok ikonjával érhetünk el.
· F1, F2, F3 = save, load, quit
· O = az egész képernyő térképe. Itt kijelölhetjük a mozgásunk célpontját, majd oda clickelve a mozgásikonnal el is indulhatunk feléje. A pirosan villogó pontok ellenfeleket vagy NPC-ket jelentenek, a kékek mi vagyunk.
· H = a képernyő közepe a csapatra áll
· G = guard (csatában), a karakter az ELSŐ ellenfelet harcra készen fogadja
· W = wait (csatában), csak később óhajtjuk a karaktert irányítani (pl. a másik elállta az útját és előbb azzal kell mozogni).
· ha bárhol egy rejtélyes ikon (tárgyak vizsgálatánál, varázslat tanulásnál) jelenik meg, akkor jobb click-kel infót kaphatunk róla. Szóval nem kell a gépkönyvért szaladgálni... Tekercseknél az ikonon elkövetett bal click heveny tanulási ingert szokott kiváltani a preservernél...
· az ikonok közül csak a mászkálásénál múlik az idő! Ha tehát gondolkodni szeretnénk, vagy megnézni merre is vonul-

DARK·SUN™ W O R L D

junk vissza, egyszerűen kapcsoljunk át egy másik ikonra. De ilyen módon vizsgálgathatjuk az ellenfeleink szintjét, egészségi állapotát stb. is.

Ezek után néhány gyakorlati(bb) tanács:
· a varázslónk, ill. papunk nem fog varázsolni, ha egy körben találatot kapott! Ez az ellenfelekre is igaz, úgyhogy a nyilazást nem érdemes teljesen kihagyni...
· vannak olyan mágikus tárgyak, melyek automatikusan aktivizálódnak csatában (pl. olyan íj, amelyik minden nyílvessző után még egy "Melf's acid arrow"-t is kibocsájt. Cool fegyver!), másokat nekünk kell használnunk (pl. pálcák).
· tárgyakat bárkinek eladhatunk, akinél valamit venni is lehet (pl. a fegyverkereskedőre nyugodtan rásózhatjuk a gyémántjainkat, ugyanolyan árat ad érte, mint mindenki más. Egyszóval alkudozás nincs...).

Most már tényleg a végigjátszáshoz következnek a tippek:
· összesen három város van (Teaquetzl, Cedrilte és Gedron), az utóbbi kettő meggyőzése a játék célja. Ezenkívül nekem még egy szövetségest sikerült találnom (persze az utolsó csata után...). Ezek szerint ők nem okvetlenül szükséges partnerek az utolsó csatában... Ezenkívül több csapat(ocska) a legmesszebbmenőkig biztosított a támogatásáról, meg rendkívül hálás volt, de csatázni! Az olyan fárasztó, meg veszélyes, meg egyáltalán...
· mindenképpen beszéljünk a látnokkal Teaquetzl-ben, mert a segítsége nélkül nemigen fogunk teleportálgatni.
· beszéljünk a városok papjaival is, mert tőlük kaphatjuk az első jövedelmezőbb küldetéseket.
· Teaquetzl-ben vannak mindenféle kereskedők is: elmehetünk hozzájuk, de a jobb cuccokat a templomosokról és a defilerekről szedhetjük majd le.
· mindenképpen menjünk el az elf karavánhoz, mert rendkívül hatásos mágikus tárgyak kaphatók arrafelé.
· a vörös homokos részen található egy utazó írnok (azt hiszem Sage volt a neve), aki komoly segítséget jelenthet a mágikus tárgyak azonosításában.
· az egyik legdurvább ellenfél egy Balkazar nevű defiler, akit csak akkor tudunk kikészíteni, ha nem ész nélkül rohanunk neki, hanem elolvassuk a könyveket a szobájától nyugatra. Még egy fontos dolog: ne hagyjuk elmenni a szobájából, mert a templomában kellemetlen meglepetések érhetnek...
· minden sikeres verbuválás után ajándékokat kapunk a házunkban levő ládába. Ezt nem érdemes otthagyni...
· a végső csata előtt elküldenek egy Genie nevű valamiért (mint később kiderül, egy szellemmel megtöltött palackról van szó). Ha megszereztük, nehogy odaadjuk bárkinek is, mert enélkül elég harmatosak az esélyeink az utolsó csatában.
· ez a csata három részre van osztva, melyek között menthetünk, ha elég gyorsan tenyerelünk az F1 gombra. Ilyenkor pihenni ugyan nem lehet (mivel nincs karika a közelben), de használhatunk bármilyen mágikus tárgyat, gyümölcsöt és a Genie-t is.
· minden egyes részcsatában magasabb szintű ellenfelek jönnek mint a mi karaktereink (a mieink limitáltak 9-es szinten, bár ezt még a hármas osztott karakterem is elérte), szóval próbáljunk meg kicsit taktikázni, mert közelharcban agyonvernek minket. Például az első részben alkalmazhatjuk hun őseink "szaladós" taktikáját, ekkor (mivel a szörnyek sebessége különböző) egyenként elintézhetjük a minket üldözőket.
· a továbbiakban már nemcsak szörnyek, hanem defilerek és psionicok is találhatók az ellenséges csapatokban, ezért ne nagyon szaladgáljunk el (nem szép dolog futás közben meghalni), hanem értelmes varázslatokkal próbáljuk távol tartani és megakadályozni őket a varázslásban (javasolnám az "insect plague" és a "web" címszó alatt keresgélni indulásnál). Próbáljuk gyorsan széthúzni a csapatot, hogy a fireball és ice storm hatását csökkentsük! Ne becsüljük le az ellenfél psionicusait sem, látszólag ártalmatlan figurák, de a legrosszabbkor (értsd, amikor nyerésre állunk) szokott bejönni nekik a disintegrate...
· ha nyertünk, NE várjuk meg az endsequence végét

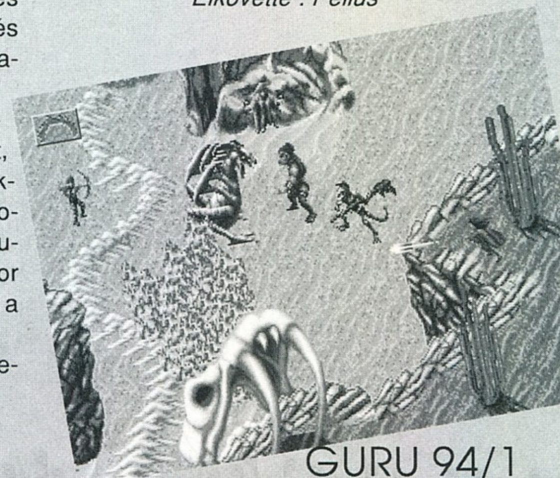


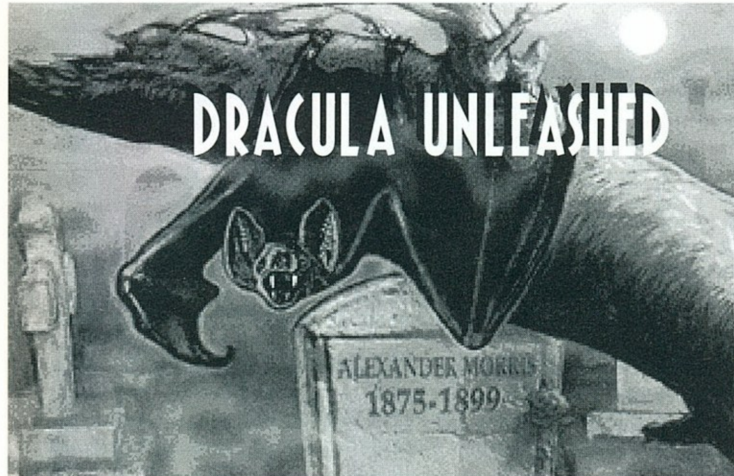
(mert lesz fogcsikorgatás a "stack overflow error" vagy a szimpla kifagyás láttán, hanem nyomjunk ESC-t és akkor rendben megkapjuk a gratulációkat (nem olyan túl sokat veszítünk...). A játék még folytatható, tehát lezáratlan kisebb küldetéseinket még befejezhetjük...

Végül a véleményem: meg kell hagyni profi munka: a grafika szuper (bár első látásra kissé furcsa, de nagyon változatos), a hangok nemkülönben, a játszhatósággal sem lennének gondok, ha nem kapkodták volna el a végét és nem maradtak volna benne apróbb hibák. Amíg csak arról van szó, hogy a csata után nem törli le a karakterek képét - rendben van. A problémák ott kezdődtek, amikor kitörölte a varázslóm tárgyait, vagy a felélesztett karakterem "absolute improved invisibility" varázslatot alkalmazott, ti. meg sem jelent a képe a továbbiakban (sajnos azért eltalálták). Végül az endsequence... Szóval azt a két-három hetet még kibírtuk volna, amennyit ezeknek a kijavítása jelent...

Kicsit eltúloztam a hibák taglalását, de mindezek ellenére NAGYON JÓ programról van szó, mely méltán foglal el előkelő helyet az RPG gyűjteményekben.

Elkövette : Pellus





A szoftverterjesztők fegyvertára nemrégiben új, "kalózbiztosnak" tűnő eszközzel bővült: a CD-ROM-mal. Egyre újabb és újabb átiratokról és kimondottan erre kifejlesztett játékokról érkeznek a hirek. Amúgy nemigen szeretek ilyen előzeteseket gyártani, de ebben az esetben valóban fontosnak tartom, mert ezeknek a játékoknak a beszerzése komoly pótlólagos beruházást igényel: például a Dracula a CD-ROM mellett SVGA (vagy VGA) grafikus kártyát és minimum Soundblastert is igényel. Először természetesen a kisebb falatok jelennek meg, vagyis a kalandjátékok (szerintem legalábbis ez a legkönnyebben átírható játéktípus). Sajnos sok cég azt hiszi, hogy egyszerűen több helyszínnel és némi digitalizált effekttel már sikerül is betörnie erre a piacra. Volt nálam néhány ilyen szoftver... Ezzel ellentétben a Mindscape játéka rendesen átgondolt, a CD lehetőségeit profi módon kihasználó kalandjáték. Minden helyszínnél (az eddigi cselekvésektől függően) új és új többperces videoanimáció fogadja a gyanútlan játékost, természetesen digitalizált beszéddel, valódi színészek előadása alapján. Ebből gyönyörű bemutatót is kap az ember, ha sikerült a program meglehetősen részletekbe menő konfigurációs elképzeléseit megvalósítania. Előbb a Carmina Burana hangjai csendülnek fel (a klasszikus zenét az eddig nálam járt programok mind használták - úgy látszik ez népbetegség), majd megkapjuk az első (bevezető) kis jelenetünket, amelyből kiderül, hogy főhősünk miképp került Londonba. Éjszakai álmából az is kiderül, miért "interactive horror movie" a játék besorolása, valamint miért nem ajánlják 15 éven aluliaknak. Persze ez még csak álom volt, de lesz még ebből valóság is (sátáni kacaj)...

Miután mindenki beleélte magát a hangulatba, elkezdődött a második fejezet, avagy Lackó bácsi hagyományos küzdelme a kalandjátékkal. Az irányítás megtanulása még nekem sem okozott gondot, főleg miután rájöttem, hogy a szakállas bácsi ikonja mindenről kimerítő információt ad - ékes angol nyelven. Szerencsére elég tisztán beszélt az istenadta, így nem okozott gondot a megértése (de a játéknak ez a része, még leírva is megtalálható a gépkönyvben). Sajnos ezekhez a programokhoz már nemcsak melegen, hanem forrón ajánlott a középfokú (vagy jobb) nyelvtudás, ugyanis a videoanimációk szövege írásban nem is jelenik meg (bár - szerencsére - többször is megnézhető egy-egy filmrészlet). Egyébként a beszéd minőségére semmi panasz nem lehet, mert még a részeg is tiszta oxfordi kiejtéssel handabandázik...



Szóval a kezelés elmagyarázgatása után akár el is kezdhetnénk játszani. Ez eleinte abból áll (legalábbis nálam abból állt), hogy kapkodjuk a fejünket, mert olyan sebességgel szaporodnak a hullák, hogy az egy tapasztalt Scotland Yard felügyelőnek is nehézségeket okozna, hát még egy amerikainak Pá..., izé Londonban. Szóval rohangáltam a helyszínek között és próbáltam olyan tárggyal menni, amit a program helyesnek vélhet. Ilyenkor kedvezően alakulnak az események (erre jó példa ha táviratot akarunk feladni. Ha valakinek a címével lépünk az ablakhoz, feladhatjuk az üzenetet, egyébként csak elnézően felvilágosítanak, hogy természetesen az érkezett táviratokat továbbítják a címünkre.)

Lényeges még a valós életnek megfelelően a nyitvatartási időket, látogatási időket stb. normális keretek közt tartani, különben az inas úgy kihajít, hogy a lábunk se éri a földet... Majdnem minden jelenet után jegyzetelhetünk a naplónkba (a kihajítást például hősünk nem tartja feljegyzésre méltónak), aminek alapján lassan ki kellene alakulnia egy tervnek, hogy hogyan fogjuk megfékezni a városban uralkodó rémségeket... Nem is a tervvel volt baj, csak a kivitelezésbe csúszott némi icipici hibácska: tudniillik harcos nyomozómat a második nap elején úgy megharapta egy vámpír, mint a villám (ráadásul olyan személy volt, aki ellen főhősöm még védekezni sem tudott, hiába grasszáltam késsel meg bikacsökkel az utcán... De azért reggel nyolckor a fényes utcán...)

Na, mindegy: sosem voltam nagy kalandjátékos, de remélem a képekből azért meg lehet állapítani majd milyen is ez a játék.

Az biztos, hogy akik ezt a nyomozós-kaland kategóriát kedvelik, azok mind a húsz ujjukat megnyalják a program láttán és feltehetőleg sikeresebbek is lesznek mint én...

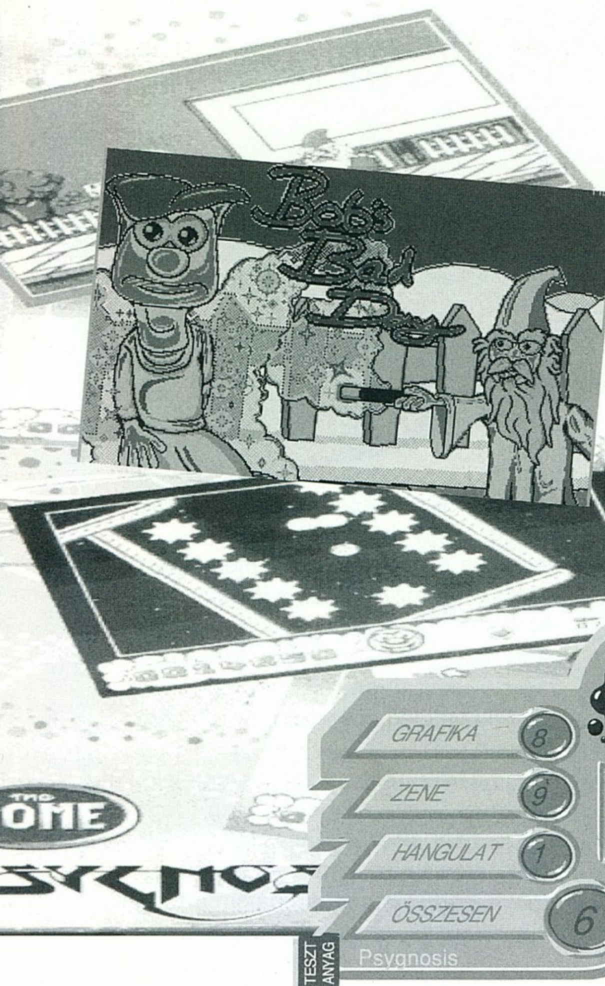
Végül a véleményem (amit megfelelő kétkedéssel kell természetesen fogadni, mert - mint kiderült - nem vagyok elkötelezve eme műfaj iránt). A grafikai és zenebeli értékelést megpróbálom a CD által lam elképzelt lehetőségeihez mérni, szóval az itteni 80% feltehetően többet jelent, mint egy mezei játéknál a 90. A grafikával nem volt baj (némi villódzástól eltekintve az animációknál), a zene (mármint a beszéd) minőségét is méltattam már a korábbiakban. Nekem a fő problémát a játszhatóság okozta: ugyanis nemigen kaptam visszajelzést arról, hogy amit csináltam az jó-e vagy sem. Csak kaptam a tárgyakat és nem tudtam értelmesen felhasználni őket. Aztán persze kaptam egy visszajelzést másnap reggel, de én ennél valamivel finomabbra gondoltam... Például valamilyen pontrendszerre (százalékra), esetleg egy-egy bejegyzésre a naplómban vagy hasonlóra. Szóval ez magyarázza az itt elért viszonylag alacsonyabb pontszámot.

Ennek ellenére ez az első program (azok közül ami nálam volt), amelynek megvételét "megfontolás tárgyává tenném"...

Pellus



Bob's Bad Day



A Psygnosis rossz napja

Egy gonosz varázsló csúfot űzött Bob-ból és elvarázsolta, minek következtében Bob elvesztette a lábát és csak pörgött, meg forgott stb. A varázsló azonban nem csak Bob-bal szúrt ki, úgy tűnik a kiadót is vakságra kárhoztatta, amikor a program managerek úgy döntöttek, hogy kiadják ezt a ..... (borzalmat). A varázsló sajnos rajtunk is bosszút állt, mert a program meg is jelent, így a Psygnosis rajongók népes tábora is részesült ebből az átokból. Jelenesetben ez az Amigásokat jelenti.

BOB's bad day címmel jelentette meg a híres angol cég a legújabb logikai játékát, amely leginkább a Tomato Games utódjának tekinthető.

Sajnos a Psygnosisra jellemző igényesség ebből a játékból teljesen hiányzik. A grafika egyszerűen borzalmas a zene kellemetlen. A főhősünk egy golyó, amelyet keresztül kell vezetnünk egy pályán. A mozgatás a pálya forgatásával történik, s hogy ne legyen minden olyan egyszerű néhány golyó befolyásolhatja mozgásunkat. Néhány tárgy is lézeng a pályán, valamint némi ellenfél is. Shy



ERROR

GRAFIKA	8
ZENE	9
HANGULAT	1
ÖSSZESEN	6

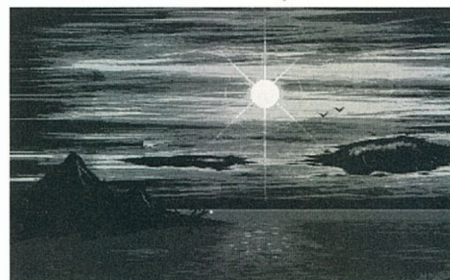
AMIGA

TESZT ANYAG Psygnosis

Cardiaxx

Amikor megláttam a játék dobozát, nagyon furcsán ismerősnek tűnt a cím. Sejtésem nagyon hamar beigazolódott, egy 1991/92 tájékán már kiadott játékot tuningolt fel egy kicsit a Team 17, és adta ki újra a budgetkategóriában. Ez persze nem lenne rossz, hisz nézzük csak meg a Quak-ot, mely iszonyú aranyosra sikeredett, nos a Cardiaxx nem ilyen. Ha betöltjüka játékot, akkor egy jellemzően 1991/92-es környezetben találjuk magunkat, az akkori grafikával, programozói megoldásokkal és ötletekkel. Mondhatnám azt is, hogy egy igénytelen, "lerágott csont" típusú lövöldözős game-ről van szó. Nos elég a sírás-rívásból, lássuk a programot.

A bevezető animáció fenomenális képsorai után (melyek kísértetiesen emlékeztetnek néhány demora) máris a főcímnél találjuk magunkat. Indítsuk el a játékot. A megjelenő jobbra-balra scrollozódó pályán fogjuk majd ellenségeinket irtani. Ne ijedjünk meg a játéktér közepén feltűnőhatalmas számoktól, igen a program itt fogja megjeleníteni aktuális pontszámunkat. Ugye milyen elmés? Garantálom mindenkinek, hogy egy idő múlva nagyon zavaróvá válik a dolog. Az alsó sorban helyezkednek el a számunkra fontos kijelzők. Megtalálhatjuk itt az életek számát, az aktuális energiánkat (középső csík), a hátralevő időnket (jobb sarok). A programban ha elfogy az időnk, vagy a pajzsunk, akkor sajnos véget ér küldetésünk. Az ellenségekről nem sokat lehet írni, a hagyományos csillogó-villogó fémszörnyekről van szó, melyek folyton az ember





életére törnek. Néhány hullám kivégzése után nő fegyverzetünk hatékonysága és száma. 8 pálya (+1 bonus) áll a rendelkezésünkre, hogy kigyönyörködjük magunkat a programban. Összesítve egy véleményem lenne a játékról: Ezt azért már nem kellett volna!!!

Bear™



HIRED GUNS

A Psygnosis egészen eddig nem nagyon szerepelt az RPG-k egyre növekvő piacán. Most változtatott a cég az eddigi politikáján és kiadta a Hired Guns-t, mely jellegét tekintve egy techno RPG.

Három jól elkülöníthető típusú játékra van lehetőségünk a programban. Az első típust a **Trainer** menü képviseli, mely több gyakorló küldetést is tartalmaz. A küldetésekben általában valamilyen speciális eszköz használatának a begyakorlása a cél, vagy csak egyszerűen az, hogy kiismerjük a játék irányítását, az esetleges terepfajtákat és akadályokat. Nézzük tehát a küldetéseket:

- **Exploration**
A legegyszerűbb küldetéstípus. Feladatunk semmi mást nem tartalmaz a kijárat megkeresésén kívül. A pályán nem találkozunk semmiféle ellenséggel, így értelemszerűen nincsenek is vészhelyzetek a küldetés közben.

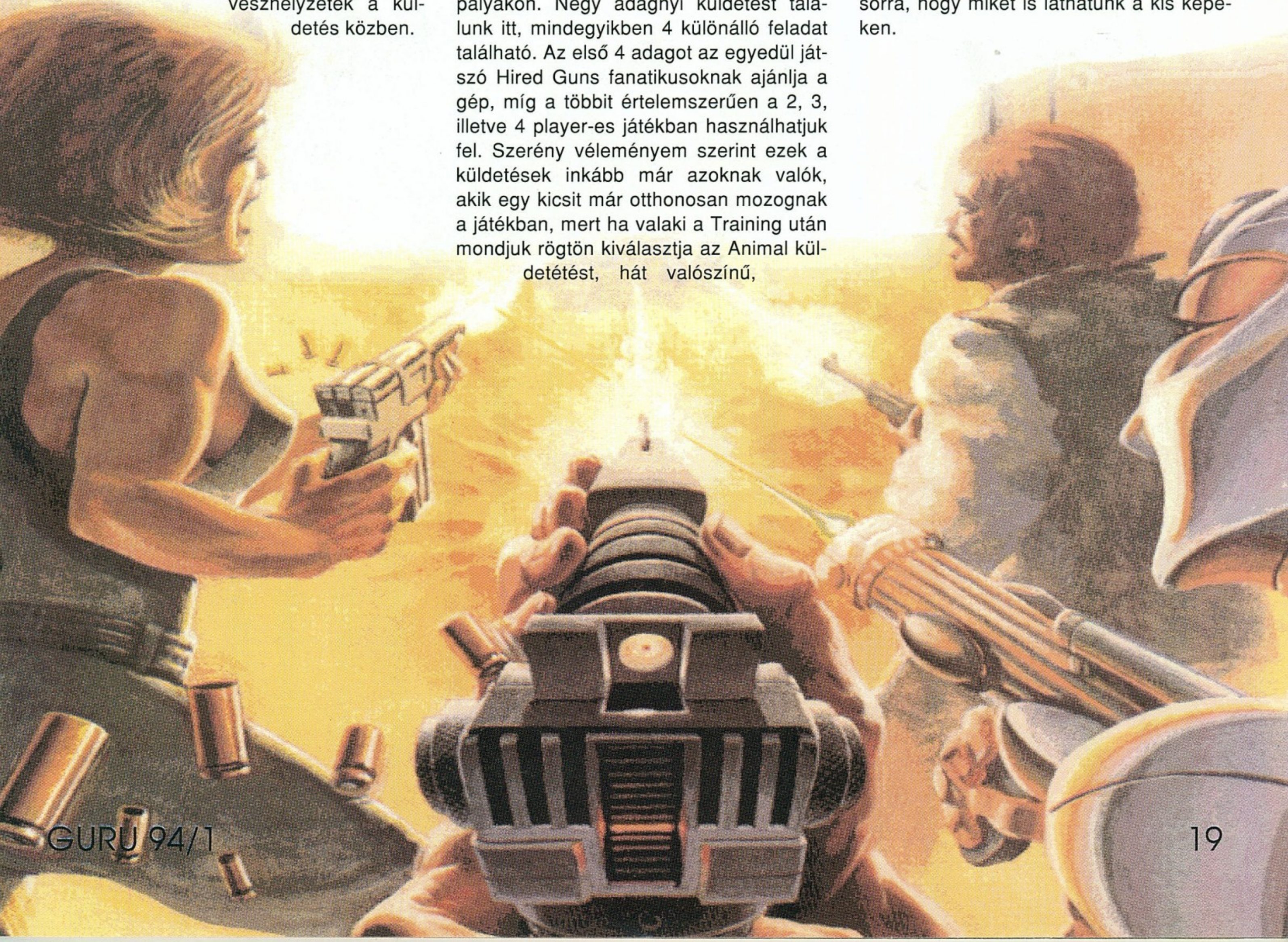
- **Obstacles**
Hasonlatos az előző küldetéshez, itt sincs semmi, ami kárt tehetne bennünk.

- **Fire Fight**
Az első lehetőségünk a harcra. Kitapasztalhatjuk a fegyverek és kiegészítők használatát élesben is. A küldetés célja itt is a kijárat elérése.

- **Throwing Range**
Ideális lehetőség a gránátok hatásának megismerésére.

- **Sentry Duty**
Az Anti-sentry típusú fegyverek használatának megismerésére szolgál.

A második játéktípus a **Short Action Game**, mely egy kitalált válság- szituációba röpíti embereinket. Ezek a küldetések már teljesen élesek, ne is számítsunk rá, hogy a gép megkönnyíti a dolgunkat a pályákon. Négy adagnyi küldetést találunk itt, mindegyikben 4 különálló feladat található. Az első 4 adagot az egyedül játszó Hired Guns fanatikusoknak ajánlja a gép, míg a többit értelemszerűen a 2, 3, illetve 4 player-es játékban használhatjuk fel. Szerény véleményem szerint ezek a küldetések inkább már azoknak valók, akik egy kicsit már otthonosan mozognak a játékban, mert ha valaki a Training után mondjuk rögtön kiválasztja az Animal küldetétést, hát valószínű, hogy tényleg rövid (Short) játékban lesz része. A harmadik és egyben a legfontosabb része a játéknak a **Full Campaign**. Ezen végighaladva ismertetem a játék irányítását. Ha új játékot kezdünk, akkor az az első dolgunk, hogy kiválasszuk csapatunk tagjait. Négy alanyt jelölhetünk ki a felkínált sorból. A leírás végén felsorolom a választható szereplőket, azonban már itt felhívom mindenkinek a figyelmét, hogy feltétlenül vigyen magával legalább egy nem emberi (robot) teremtményt is, a később majd ismertetésre kerülő okok miatt. Ha végeztünk a karaktereink kiválasztásával, akkor egy térképen találjuk magunkat. Itt ki kell választanunk a következő területet, ahol feladatot óhajtunk megoldani. A választásnál egy már teljesített területről léphetünk tovább, a fehér vonalak mentén. Ha sikerült a választás, akkor máris a játék főképernyőjén találhatjuk magunkat. A kép négy részre van osztva, ahol a karaktereinket láthatjuk. Vegyük sorra, hogy miket is láthatunk a kis képeken.



A kép felső részében bal oldalon a karakterünk stilizált képe látható. E mellett 3 kis nyomógomb található, mely a következő funkciókat valósítja meg:

Store
A nálunk lévő tárgyakkal manipulálhatunk, valamint itt szerezhetünk be új tárgyakat. A bal oldalon láthatunk egy "felsorolást" azokról a tárgyakról, amik nálunk vannak. A "listában" a megjelenő fel, illetve le nyíllal tudunk mozogni. Ha középen tartjuk a kurzort, akkor az ott található tárgyat átrakjuk a kezünkbe, illetve kicseréljük az ott látható tárggyal. Értelemszerűen csak azt a tárgyat használhatjuk az aktuális pozícióban, ami a kezünkben van. A lista mellett található 3 kis ikon, melyek közül az első információt ad a kezünkben lévő tárgyról. A második, illetve a harmadik ikon a terepen lévő tárgyak felvételét, illetve a kezünkben lévő tárgy lerakását teszi lehetővé. Ha olyan területen álltunk meg karakterünkkel, ahol van valami, akkor egy kis kockában megjelenik a tárgy képe. Ha felveszünk valamit, akkor az automatikusan a kezünkbe kerül, és az addig ott lévő tárgy visszavándorol a hátizsákunkba. Nagyon vigyázzunk erre, mert ha nem ügyelünk, hogy a fegyverünket visszavegyük a kezünkbe, akkor előfordulhat az a mókás, ám veszélyes jelenet, hogy egy marék hamuval, vagy egy üveggel próbáljuk meg felvenni a harcot az ellenünk támadó szörnyek ellen. Letételkor egy dologra kell ügyelnünk, mégpedig arra, hogy egy területre csak egy tárgyat tehetünk le. Most már csak a jobb oldali rész marad, mely kezünket és a benne lévő dolgot ábrázolja.

DTS
A DTS rövidítés a Digital Terrain Scanner-t takarja, mely az ilyen jellegű játékokban általában a térképezés feladatát látja el. Nos, itt sincs másképp. A DTS rögzíti az útvonalat amerre jártunk, és ezt bármikor újra megtekinthetjük. Természetesen van úgy, hogy igencsak zavaró a DTS által kirajzolt kép, mert a játékban igen sok egymás alatti és feletti szint található. Ügyeljünk arra, hogy néhány karakterünk alapfelépítésben nem hordozza magával a DTS-t, ilyenkor sürgősen szerezzünk be egyet.

Stats
A legegyszerűbb ikon, a karaktereink "paramétereit" tudjuk itt leellenőrizni. A paraméterek felsorolják karakterünk állapotát (Fitness), fizikumát (Physique), tettre készségét (Agylity), tapasztalati pontjait (Experience), valamint a hordozott súly mértékét (Carrying).

Utolsóként a jobb felső sarokban lévő kis lámpát kell megemlítenem, mely arra szolgál, hogy karaktereink csoportos mozgásokat végezhessenek a pályákon. Ha bekapcsoljuk a lámpát annál a karakterünknél mellyel előrehaladunk, akkor az összes olyan karakter, melynél szintén ég a lámpa- követni fogja a vezért.

A küldetések során karakterünket a játékképernyőn megjelenő nyíllal tudjuk irányítani. Ha a kurzort középre visszük, akkor az éppen a kezünkben lévő fegyvert/tárgyat aktivizáljuk, illetve használjuk. A kezünkben tartott dolgok hatása (néhány kivételtől eltekintve) mindig előre felé irányul, sőt általában csak a következő terepszakaszra érvényes. Ha egy fegyvert tartunk a kezünkben, melynek muníciója már fogyófélben van, akkor a jobb egérgombbal tudjuk újratölteni a fegyvert, persze csak akkor, ha rendelkezünk megfelelő munícióval.

A karakterekről:
Én úgy vettem észre, hogy alig van különbség az emberi karakterekben. Ugyanakkor mint már említettem, mindenképpen érdemes magunkkal vinni legalább egy robotot is, mert az emberi karaktereknek megvan az a csúnya szokása, hogy a pályákon fellelhető folyékony közegbe merülve, egy idő után megfulladnak.

A fegyverekről:
Több kitolás is rejtőzik a fegyvereknél. Az egyik ilyen a már említett folyadékos közeg, melyben néhány fegyver és használati tárgy egyszerűen értéktelen és azonosíthatatlan törmelékkupaccá válik. Az sem egy kellemes dolog néhány fegyverben, hogyha nem tesszük meg a védőintézkedéseket, akkor a fegyver viselőjére is káros lehet a fegyver használata.

A mérgezésekről:
A programban létezik a mérgezés fogalma, amikor a közelünkben tartózkodó ellenségek mindenféle bénító dolgot pumpálnak belénk. Lehetőleg szerezzük be a megfelelő ellenszereket, mert nem egy kellemes dolog ilyen karakterrel játszani.

A leírás után található néhány táblázat, mely remélem mindenki igényét ki fogja elégíteni. Én, mint a kalandjátékokat abszolút nem szerető ember megmondom őszintén, hogy élveztem a programot. Valószínű ez annak köszönhető, hogy a program készítői nem bonyolították túl a dolgot, sőt azt is lehet mondani, hogy néha elég primitívre sikeredett. Egy kalandjátékokat kedvelő egyén valószínűleg lenézi majd a Psygnosis legújabb alkotását, azonban én bátran ajánlhatom a nagyszerű atmoszférával rendelkező programot mindenkinek.

Bear™





Fegyverek és kiegészítők (muníciók)

Rocket Launcher (Rocket) Hagyományos elhárító rakétakilövő, a hatásfoka nem mindig áll egyenes arányban a bele fektetett energiával.
Mounted Machine Gun (.44 Calibre) Az elmúlt idők egyik legnépszerűbb fegyvere. A legjobban alkalmazható kézifegyver.
Neutron Flux Cannon (1 Kjoule> charge) Neutronágyú, belső sugárzása a kezelőjének is árthat. Mágneses erőtér semlegesíti.
Hydrogen Fluorine Hand Laser (1 Kjoule> charge) Kézi lézer, mely főleg a "puha" célpontok ellen hatékony. A lézer az egyik legkedveltebb zsoldosfegyver.
Particle Beam Rifle (1 Kjoule> charge) Részecske sugár fegyver. Kis erejű, inkább csak emberek ellen hatásos. A test elektromos rendszerét támadja meg.
Oxy6 Flamer (100cc> Oxy6 refill) Masszív tereptárgyak ellen jól alkalmazható lángszóró. A használata nagy rizikóval jár, a láng esetleges visszacsapódása miatt.
Imperial Auto (9mm Calibre) A birodalomban rendszeresített kézifegyver.
Super Covert (9mm Calibre) Nagyon alacsony zajszinten működő kézifegyver. Antiterrorista eszközként vált ismertté.
Silent Auto (9mm Calibre) Az előbbi fegyver automata változata.
M73 Auto Gun (.44 Calibre) A legvadabb hordozható kézifegyver. Nagyon hatásos.
Mounted Mini Gun (.44 Calibre) Robotoknál és könnyű csapatszállító harckocsiknál használatos.
Sniper Rifle (9mm Calibre) Egy fegyverosztály legegyszerűbb darabja, közepes paraméterekkel, de masszív megbízható felépítéssel.
Tungsten Bore Rifle (18 bore cartridge) Speciális kialakítású egyedi fegyverek, melyek a Tungsten Bore Company-nál készültek.
Shotgun (18 bore cartridge) Rövid hatótávolságú, ám nagy erejű fegyver.
Smith & Wesson 29 (9mm Calibre) A régi hagyományokat ápoló státuszszimbólum jellegű fegyver.
UPBI Issue 38 (.38 Calibre) Az UPBI ügynökök standard fegyvere.
Blaster 52-C (1 Kjoule> charge) Fénysugárral dolgozó fegyver, mely abszorbeálja az emberi testet.
Sonic Stunner (1 Kjoule> charge) Elektromos korbács különféle hatóerejű töltetekkel.
Medi/Droid Repair Kits Humán és robot karakterek gyógyítására szolgáló készletek. Használata megegyezik a fegyverekével, az előttünk álló karaktert gyógyítja meg. Néhány sérülés esetében nem elég egy kezelés.
Auto Sentry Kit Az Amrek 5 általunk is használható fajtája. Két típusa létezik, az egy egyirányú, a másik pedig többirányú követést és megsemmisítést tesz lehetővé.
Proximity Mine Hagyományos akna, mely a baráti és az ellenséges erőket egyaránt megsemmisíti, ha az általa elfoglalt mezőre lépnek.
Food/Rations Sokféle formában található élelmiszert a játékban. A humán karakterek energiáját emeli meg egy kissé.
Syringe Anti-toxin Humán karakterek mérgezési tüneteinek megszüntetésére szolgál.
Keys/Acces Wafers Az időnként felbukkanó bezárt ajtó kinyitására szolgáló kulcsok, illetve belépési kártyák.
D.T.S. A már említett digitális scanner.
Databank 1024 GBytos kapacitású adatbank a különböző adatok és referenciák számára.

Psionic Amplifiers Pszichológiai erősítők. Több fajtájuk is létezik:
- *Shield* - védőerőteret fejleszt
- *Farsight* - a jelenlegi szintünket térképezi fel teljesen
- *Electrity* - elektromos mezőt gerjeszt
- *Cure Poison* - mérgezések ellen használatos

Ellenfeleink a játékban

Leahdile A Leahdile régi korok által tervezett egyik első genetikailag kivitelezett teremtményeinek. Kifejezetten hasznos volt a rendszerekben végzett korai munkálatokban. A kezdeti munkálatok a Tigerlight IV orbitális állomáson kezdődtek meg vele. A sikeres első prototípus után került sor a fejlesztés által irányított földi betelepítésre. A teremtmény kivitelezésénél egy szuperszámítógép által kifejlesztett DNA genetikus struktúra volt az alap, melyet szembeállítottak más struktúrákkal és így nyerte el a végleges formáját a módosítások során. A Leahdile kapacitása messze elmarad a fejlettebb struktúráktól. Főleg a kezdeti, alacsonyabb fejlettségű szimulációkban találkozhatunk vele.

Rahl A Rahl egy normál fejlesztésnek köszönhetően jött létre. A fejlesztés célja olyan steril, egyéni intelligenciával rendelkező teremtmény létrehozása volt, mely képes a reprodukcióra. Pontosan ez a reprodukciós képesség az, ami kockázatossá tette a Rahl-t. A megoldás kidolgozása közben 4 generáción át tanulmányozták a fejlődésüket. Egy pár teremtmény 1100 új egyedet hozott létre ezalatt. Ebből következően egy kis időt el fogunk tölteni vele, míg az összesen elpusztítjuk.

Ahl-Cim Az Ahl-Cim egy hibrid teremtmény, kit több DNA genetikus kód segítségével állítottak elő úgy, hogy közben robot részekkel egészítették ki a felépítését. A teremtményeket az óceánokban, illetve az alacsony űrállomásokon alkalmazták. A speciális kialakításnak köszönhetően a teremtmények nagyon hatékonyak. Kialakításának köszönhetően sokféle feladatra alkalmas, de tipikus alkalmazásaként a biztonsági támogatást és a könnyű támadó hadműveleteket érdemes megemlíteni. Az Ahl-Cim kompakt és nagyon célratörő viselkedést mutat a küldetések során, nehéz elbánni vele.

Hadral A Hadral bázisát a humán felépítésű teremtmények alkották, melyeket megfelelően módosítottak. A fejlesztés során a Hadral külseje egyre jobban megváltozott, mutáns jelleget öltött. Amikor az egyes építőelemek cseréje befejeződött, a Hadral nagyon gonosz külsőt öltött. A lények fejlődése során a mutációk egyre jobban elburjánzottak, végül pedig teljesen nyomonkövethetetlen lett az egyedek felépítése. A küldetéseink során főleg első generációs mutánsokkal fogunk találkozni, azonban nem kizárt, hogy később fejlettebb egyedek is az utunkba kerülnek.

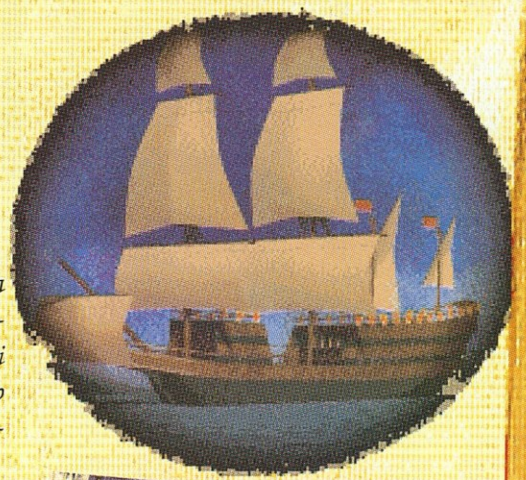
Type 3 - Skeleton A Type 3 nem egy erős, masszív produktum, inkább a pszichológiai hadviselést hivatott szolgálni. A teremtmény teljes mértékben robotvezérelt, azonban felépítése következtében nem igen rendelkezik a robotok által nyújtotta előnyökkel. Annak ellenére, hogy nem tekinthető egy nagyon sikeres fejlesztésnek viszonylag gyakran fogunk vele találkozni utunk során. A kezdeti típust (Type 3-100) a földi időszámítás szerint 2717-ben megjelenő Type 3-200, közbülső állomásként pedig a 2709-ben megjelent Type 3-101 hivatott leváltani.

Amrek 5 Az Amrek 5 egy kiegészítő egység, mely egy kijelölt terület védelmét látja el. Az egység egy gépágyú, mely speciálisan kifejlesztett szenzorokkal és intelligens felismerő rendszerrel van felszerelve. Sok fajta modellt állítottak szolgálatba mind a támadó, mind a védő haderőknél. A tipikus fejlesztésű így installálása nagyon egyszerű. A lerakás után 42 másodperccel elkezdi az általa ellenőrzött terület védelmét. Külső csatlakozással nem szerelték fel a muníció pótlására.

Robodyne 7000 A Robodyne 7000 tulajdonképpen egy hatásos őrző rendszert ellátó robot, melyet a veszélyes helyeken alkalmaztak több intelligens robot bevetésével. A robotot korlátozott agykapacitása miatt, azonban nem lehet más fegyverrendszerekre átállítani. A robot felépítéséből adódóan humanoid módjára mozog a területen, és kiváló védelmi felszereléssel rendelkezik. A robot további fejlesztései a sebesség növelésére és a tűzkészég javítására irányultak.

Pirates Gold





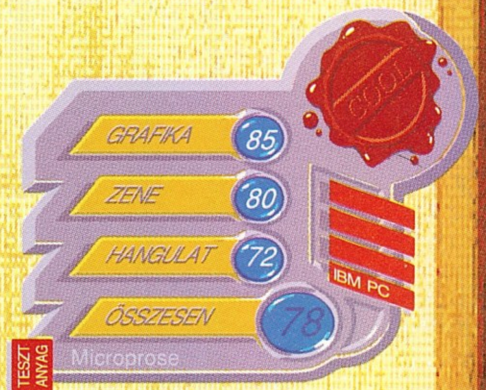
Nosztalgia? Nem is tudom Mindenesetre a PC-sek nagyon vártak rá. A régi szép C-64-es idõkbõl kacsingat még az emlék. Hõsi csaták, kincsek, csillogás. Rendkívül szép grafika és remek, izgalmakkal teli játékmenet. Ez volt a Pirates 1988-ban.

S mit jelent ma nekem a Pirates Gold? Kissé csalódott hangot kell megüssek a játékkal kapcsolatban. Nem tudom; minden nagyon szép, minden nagyon jó, de semmivel sem vagyok megelégedve. Miért?



A játék a Microprose és a MPS gondozásában jelent meg. A grafikai kivitelezését az a gárda végezte, akik, már egyszer bizonyították egyéni látásmódjukat a Darklandsben. A grafika tehát profi, a hangok jók, csak a játék nem áll valahogy össze azzá, ami volt régen. Annak idején az Amiga verzió sem sikerült, s most a javított PC verzió is erre a sorsra jutott. Nem biztos, hogy egyetért velem mindenki, de a nagy nyugati lapok sem áradoztak róla. De mi ennek az oka?

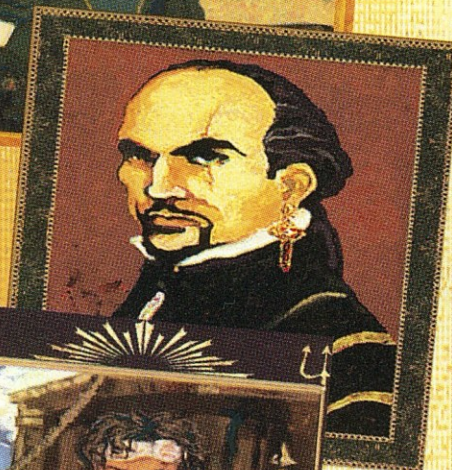


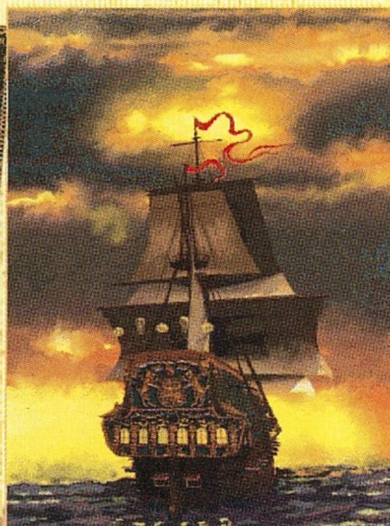


A játszhatóság. Igen, ez is egy fontos tényezõ, lehet egy játék gyöngécske grafikájú, ha magával ragadja az embert a történet és a hangulat. S lehet valami csodaszép és mégis gyöngécske. Hát pontosan ez történt most is.
Próbáld ki és ha más a véleményed, nyugodtan írd meg!

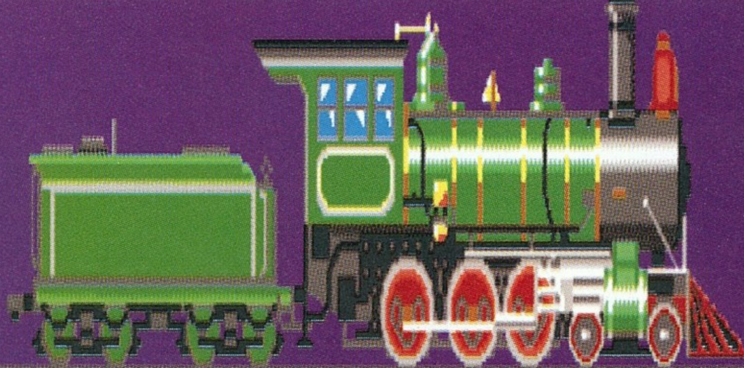
Shy



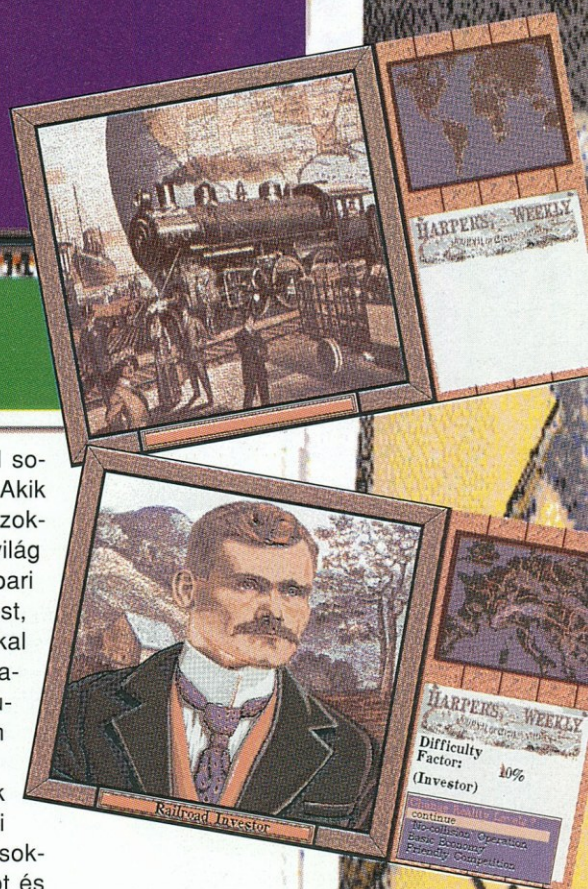








Railroad Tycoon Deluxe



Úgy tűnik, ez a szám nekem a nosztalgia jegyében telik el. A régi szép idők jutnak az eszembe, amikor még fogalmunk sem volt róla, mi is az SVGA és hasonló cicomák. De létezett egy játék, amely meghódította a szívünket lendületével és vonataival. Ez volt a nagy Sid Meyer vasúttársaság szimulációja a Railroad Tycoon.

A játékot új külsővel látták el, ahogy a Pirates Gold-ot is. S a nagy szépítgetésben itt is elveszett a játék öröme. Ugyan nem változtattak semmit a játék menetén, de azért, ha valamit leporolgatunk és újra a vevők kezébe adunk, illik valamivel többet nyújtania, mint x évvel ezelőtt.

Nekem még mindig a kedvencem, lehet hogy azért, mert annak idején a C-Mániában elsőként jelent meg róla egy kis leírásom. Ez volt életem első cikke, s most itt ülök a gép előtt és gondolkozom, mit is írhatnék róla. A hely arra kevés, hogy teljes leírást készítsek, s ennek amúgy sem lenne sok értelme, mivel sokan ismerik már a játék alapszituáját. Akik azonban nem tudnák miről van szó, azoknak röviden a játékról annyit, hogy a világ talán legnagyszerűbb időszaka, az ipari forradalom meghozta azt a fejlődést, amely lehetővé tette a világ vasútakkal való behálózását, s az első vasúttársaságok hősi, de néha gyilkos versenyfutásába pillanthatunk bele a program segítségével.

"Mindig szerettem ezt a játékot, de Shy sajnos most gyorsabb volt!"

Lily

"Kicsit csalódott vagyok a játékkal kapcsolatban, az SVGA felbontás nem varázsolta újjá így nem sokban különbözik a pár évvel ezelőtti verziótól"

Sorell

A Pioneer időszak sokaknak óriási vagyonokat, másoknak nyomorúságot és szenvedést hozott, de a világot mindenképpen előrevitte.

Nem kis precizitással megalkotott programról van szó, amely a vasút történetét teljes hitelességgel adja vissza. A vonatok és mozdonyok fejlődése rohamos volt az 1800-as évek végén, és a század elejétől ez a folyamat csak gyorsult. A trend napjainkig tart, ezért lehet ma is érdekes ez a program, szinte minden stratégia- és gazdasági-szimuláció kedvelő számára.





A program winchester-zabáló képessége nem jelentős. Sebessége egészen normális 386-os gépeken is. A bírálat egyébként nem az alkotók munkáját értékeli, csupán azt a szándékot, hogy egy rókáról a sokadik bőrt általában nehéz lerántani.

A MicroProse szerintem egyáltalán nem szorul rá az ilyen dolgokra. Remélem jövőre ismét a tőlük megszokott programözönt láthatjuk viszont.

Shy

SEAL TEAM

SEAL Bull Session

Teljességgel nem sikererült megbizonyosodni arról, hogy a SEa, Air and Land elnevezésből származó akroníma szószerinti jelentése, a fóka és az USA Különleges Rendeltetésű Erői ezen egységének működési profilja között véletlen-e az összefüggés, arról viszont igen, hogy elit csapatról van szó. Ezt bizonyítja a kiképzés szórásának 55% és 70% közötti váltakozása is, ami nem meglepő ennak ismeretében, hogy a haditengerészet állományából jelentkezőkből a kiképzés végeztével egy szárazföldi kommandós, könnyűbúvár és ejtőernyős kombinációja válik.
Az 1962-ben elnöki javaslatra felállított egység létrehozásában fontos tényező volt az egyre fokozódó amerikai résztvétel a vietnámi konfliktusban. A háború intenzív tevékenységet biztosított a SEAL különítmények számára, akik sikeres hírszerzési, szabotázs, mentő és rajtaütési akciók százait hajtották végre az ellenséges hátországban. A fő működési területük azonban a Mekong folyó deltájának számtalan víziútja volt.

Bár kis létszámú egységekkel, nagy titoktartás közepette végrehajtott akcióik miatt kevésbé ismertek mint a Rangerek vagy a 'Zöld sapkások', az elmúlt évek minden fontosabb katonai akciójában, így Grenadán, Panamában és az Öböl-háborúban is tevékenkedtek.

A KÜLÖNÍTMÉNY:
A SEAL-ek operatív egységei általában egy tisztből és három tengerészből tevődnek össze, akik közül mindenki egy-egy, a túlélés szempontjából nélkülözhetetlen szakterület specialistája. Így talán nem meglepő, hogy a programban is mindenki saját feladatkörrel rendelkezik.
Az előörs **(POINT MAN)** vezeti a többieket, észleli a csapdák, ellenséges járőrök és objektumok jelenlétét. Ö adja a parancsokat, tartja a rádió-összeköttetést a többi egységgel és fedezi a hadnagyot **(OFFICER-IN-CHARGE)**. A tiszt feladata a terület átkutatása és az előörs biztosítása. A csapat hármas számú tagja a medikus **(CORPSMAN)**, aki a sebesülések ellátásán kívül részt vesz a kutatásban és fedezi a hátvédet **(REAR SECURITY)**, aki viszont a bajtársai mögötti terület kémlelésével van elfoglalva.

A SEAL-ek hagyománya, hogy nem hagyják magukra a sebesültjeiket, így ennek tiszteletbentartására a bevetések megpróbáltatásai közepette is ügyelni kell.
Mivel kizárólag az előörs szerepét lehet felvállalni, a gyakorlat ill. az éles bevetés esetén ennek a tagnak a halála egyúttal az egész hadművelet végét is jelenti.

NEHÉZSÉGI FOKOZATOK:
A táblázat kizárólag a Main menu képernyőről aktiválható és opciói a harcok jelentős könnyítését teszik lehetővé. **ENEMY WOUNDS:** Az ellenséget ért első lövésünk okozta sérülés számára lehet halálos **(DEATH)**, súlyos **(HEAVY)** ill. reális **(REAL)** a fegyvertípustól és találattól függően. **INTELLIGENCE:** A 'Charlie'-k inteligenciája minimális, korlátolt **(DECREASED)** és normális színtek között mozoghat. **PLAYER WOUNDS:** Az előörs sérüléseinek komolyságát határozza meg. **RELOAD TIME:** A fegyverek utántöltése azonnal **(INSTAN)** vagy a valóságban szükséges idő igénybevételével **(TIMED)** történhet. **TEAM SIZE:** A bevetések alatt felbukkanó VC őrjáratok csökkentett **(DECREASED)**, valós ill. megnövelt létszámmal rendelkezhetnek. **WEAPONS:** Rendelkezésre álló fegyverek számának meghatározására szolgál. **MAP:** A térkép megtekintése alatt szünetelhet **(FREEZE)** vagy zavartalanul folyhat tovább a tűzharc **(REAL)**.

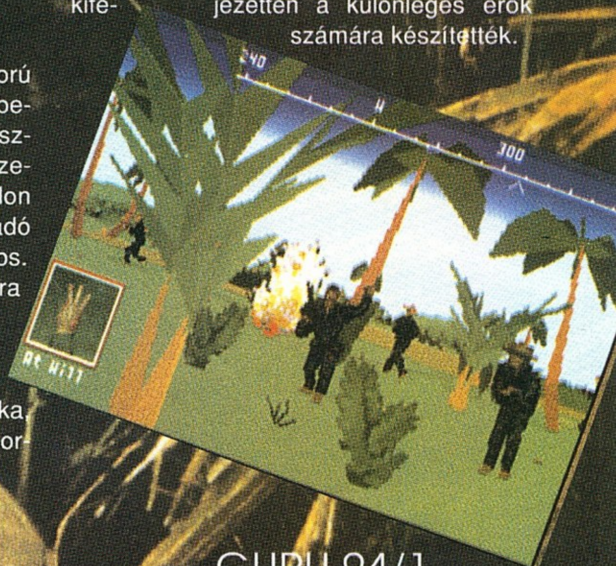
LŐFEGYVEREK & FELSZERELÉS:
M3A1 'Grease Gun': A II. világháború idején kifejlesztett, .45 (11,43 mm) kaliberű, csak sorozatlövésre alkalmas géppisztoly, melynek elögyújtásos elsütőrendszere megnehezíti a fegyver pontos célon tartását. Súlya a 30 töltény befogadó szekrénytárral megközelítőleg 8 lbs. Gúnynevét a kenőzsírt tároló tubusra emlékeztető formájáról kapta.

M16A2: A számtalan akciófilmből ismert 5,56 mm kaliberű automata puska, melynek altípusai jelenleg is számos ország arzenáljában megtalálhatók. Az A2-es változat módosított csöve 460 méterre növelte a hatásos lőtávolságot, míg a három lövés leadását lehetővé tevő berendezés a lőszer pazarlás csökkentését szolgálja. A 20 töltényes tárával 6,3 lbs súlyú puska ma már a vietnámi háború egyik klasszikus kézifegyverének számít.

M37 Ithaka 'Featherlight': Ez egy különleges előagytáras ismétlőpuska, mely 12-es űrméretű sörétpatronok kilövésére alkalmas és ezért 'utántölthető Claymoore' becenéven is ismert. A 6.5 lbs súlyú, 30 lövés/perc tűzgyorsaságú fegyvert, igazából közelharcban lehet optimálisan alkalmazni.

M39 'Hush-puppy': A S&W által speciálisan a SEAL-ek igényei szerint kialakított hangtompítós pisztoly, melynek alajául a szabvány US. Navy M22 9 mm parabellum fegyver szolgált. A fegyver súlya 8 tölténnyel 2 lbs. Beceneve, ami magyarul annyit tesz 'csitt kutyus' az tervezett rendeltetéséből ered, hiszen őr kutyák elnémítására készült.

M45 Gustaf Swedish K: A svéd hadsereg 9.25 lbs súlyú géppisztolyának speciális hangtompítóval ellátott változata. A 36 9 mm parabellum töltényt befogadó tárral rendelkező fegyvernek ezt a típusát kifejezetten a különleges erők számára készítették.



M60: A US Army 7,62 mm kaliberű általános rendeltetésű könnyÜ géppuskája, mely széleskörű használatban volt a vietnámi harcok alatt. Gázelvételes rendszerű, léghűtéses, 100 db lőszert tartalmazó hevederekkel működő autómata fegyver. A 'Nam-ot megjárt lövészek egyszerűen csak 'The Gun' elnevezéssel illetik.

M63 Stoner: Ismét egy speciálisan SEAL egységek részére készült 5,56 mm kaliberű géppuska, ami valójában az M60 egy könnyített változata. A csigatárral ill. hevederrel egyaránt működtethető fegyvert viszonylagos alacsony súlya miatt favorizálják a különleges alakulatok. Álványos és cső alatti markolatos kivitelben egyaránt készül.

M79 Grenade launcher: Egy lövetű, 40 mm gránátok kivetésére használt puskaszerű fegyver. Effektív lőtávolsága 375 méterig terjed és repesz-, füst- valamint gázgránátok kilövésére egyaránt alkalmazható. Súlya töltött állapotban 6.45 lbs és az elsütésekor fellépő jellegzetesen tompa hangja miatt 'Thumper'-nek is szokták nevezni.

CAR-15: Az M16 rövidített és kézhezállóbb, 'karabély' változata, melyet közelharcban való alkalmazásra fejlesztettek ki. A Colt Commando-ként is ismert fegyver a lecsökkent lőtávolsága (200 m) ellenére sikeresen töltötte be a géppisztoly szerepkörét. Kalibere 5,56 mm, ívtára pedig 30 db lőszert tartalmaz.

AK-47: A hírhedt Kalashnikov, ami a VC és az NVA legelterjedtebb fegyvere. Bár a súlya lényegesen több mint az amerikai fegyvereké, bizonyos bevetéseken jó szolgálatot tesz, hiszen a torkolattüze és hangja azonos az ellenségével, így megnehezíti a SEAL csapat tagjai búvóhelyeinek pontos azonosítását.

M72A2 LAW: A US Army 66 mm-es egyszeri használatú, vállról indítható könnyű páncéltörő rakétája (**L**ight **A**nt-tank **W**eapon). A 17,3 lbs súlyú fegyvert páncélos járművek hiányában kíválóan lehetett alkalmazni megerősített fedezékek és bunkerek ellen. Maximum hatósugara 325 m.

Mk3A2: Támadó, TNT tartalmú gézigránát.

M7A3: Könnyfakasztó gázgránát. Csökkenti az ellenség harci aktivitását.

M15: Fehér foszforfortartalmú, füstképző kézigránát.

M18: Piros illetve zöld szímű füstfüggönyt képző kézigránát.

M26A1: Repeszhatású kézigránát.

Demo charge: TNT-vel megtöltött csomagok, melyek bármilyen épület megsemmísítésére használhatók.

PRC25 Radio: A standard gyalogsági adóvevő a vietnámi konfliktus alatt. Tömege és nagysága miatt érdemelte ki a 'Prick 25' gúnynevet. Kezelői sors csaoásnak tartották.
A szimuláció szempontjából viszont a legfontosabb használati eszköz, hiszen ezzel lehetséges az összeköttetés fenttartása a tűztámogatást biztosító egységekkel és az osztag kettéosztása esetén a többi kommandóssal.

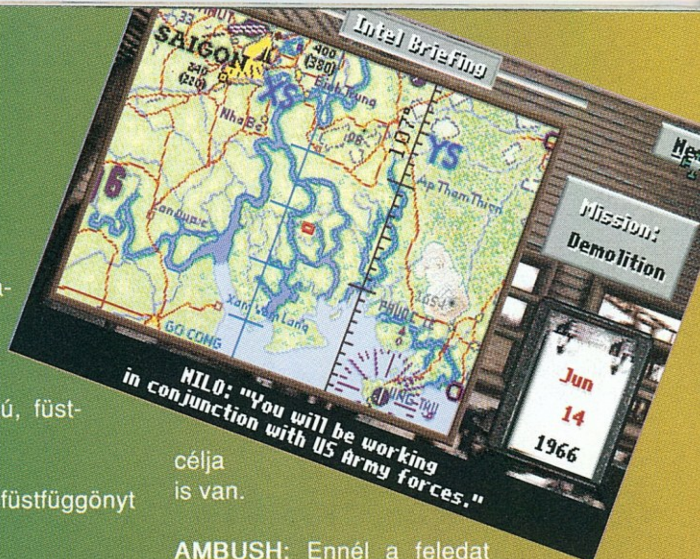
PHK : Különféle segédeszközök, melyek az esetleges hadifoglyok biztos őrizetét teszik lehetővé. Alkalmazása autómatikusan történik.

Medical Kit : Kötszer csomag, mely enyhébb sérülések ellátására alkalmazható. A kommandósok által szállított mennyiség meghatározása a bevetés komolyságának függvényében történhet. Felhasználásuk a különítmény többi tagjánál automatikusan, a medikus segédkezésével történik.

FELADAT TÍPUSOK:

A célokat tekintve hét specifikus küldetés fajtával lehet találkozni a dél-ketek ázsiai hadszíntéren, melyeknek gyakran a kombinációját kell teljesíteni egy-egy bevetés alkalmával.

PATROL: Egy kijelölt útvonalon történő járőr feladat teljesítése, mely nemcsak a régióban zajló NVA/VC tevékenységről hivatott információt szolgáltatni, hanem hadifogoly-, és irat- szerző

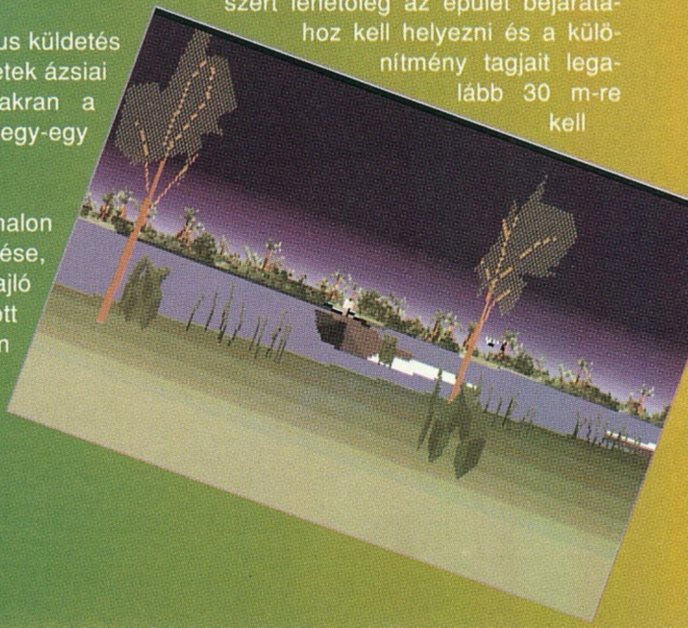


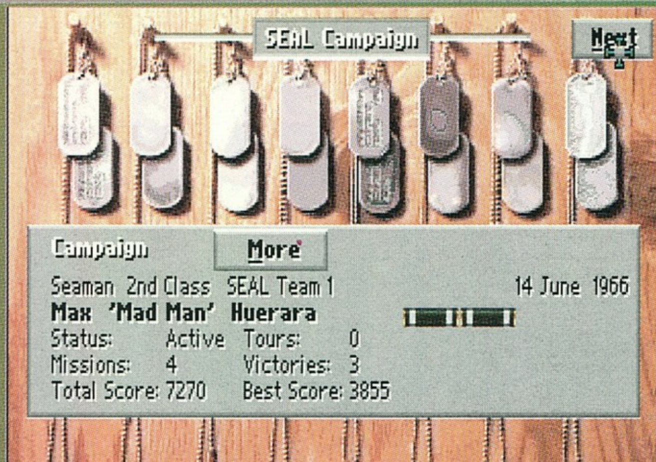
célja is van.

AMBUSH: Ennél a feladat teljesitésénél sok múlik a különítmény minél csendesebb mozgásán és türelmén. A cél a kijelölt körzetben egy olyan pont elfoglalása, ahol lesben állva, csapás mérhető a közelgő ellenséges egységre. A küldetés eredményesnek tekinthető, ha az NVA/VC erők legalább 65%-os veszteséget szenvednek. Ha pedig sikerül egy-két foglyot is ejteni, akkor teljes a siker.



DEMOLITION: Viszonylag egyszerű feladat, ahol a kijelölt objektumokat kell felrobbantani. Erre a célra optimális a TNT csomag, de ennek hiányában néhány gránát és gépfegyver sorozat is megteszi. Két dologra viszont nagyon kell figyelni ! A robbanószert lehetőleg az épület bejáratához kell helyezni és a különítmény tagjait legalább 30 m-re kell





visszahívni a robbanás epicentrumától.

RESCUE: Célja szövetséges POW-ok illetve katapultált pilóták ellenséges vonalak mögüli kimentése. Ennél a küldetés típusnál érdemes kerülni a VC őrjáratokkal történő összecsapásokat, hiszen a védencek nem kaptak kommandós kiképzést és az AK-k lövedékei sem válogatósak.

RECOVER: Általában a szövetségesek által is hasznosnak vélt és lőszer, vagy élelmiszerkészletek felkutatása és megszerzése a feladat. A rejtekhelyeket csak meg kell jelölni, hogy a támogató egységek később el tudják szállítani a zsákmányt.

SNATCH: Kijelölt személyek tartózkodóhelyének meglelését és elrablásukat előirányzó parancs. Alanyai magasabb rangú tisztek és párt káderek, kiknek kihozatalát megnehezíti, hogy tevékenységüket jól védett objektumokban folytatják.

OBSERVE: A tüzérség lőtávolságán kívül, az ellenséges vonalak mögött elhelyezkedő bunker vagy csoportosulás pontos beazonosítása és megjelölése. A kijelölt célpontot az adóvevőn kereszrül értesített helikopterek ill. repülők semmisítik meg. Ez a feladtat típus általában őrjáratozással párosul.

A TÉRKÉP:

Több mint egyszerű navigávios eszköz. Olyan berendezés amit a 'Nam-ban harcoló SEAL-ek is szívesen fogadtak volna. Az itt található opciók segítségével vehető fel a rádió kapcsolat a támogató egységekkel, ezen a képernyőn dezignálhatók a repülőgépek valamint ágyunaszádok által támadandó célpontok és a kimentés helyének pontos koordinátái is itt adhatók meg. Ez persze csak a használt szimbológia ismeretében történhet.
A SEAL különítmény első-, másod- és harmadrendű célpontjai piros, naracssárga és sárga háromszög jelöli. A támogató egységek esetében fekete, sötét- és világos szürke a jelzés. A fehér útvonalak az egész különítmény útját, a világos- és sötét kékek pedig értelemszerűen az A és B egység által követendő irányt jelölik. Az előbb említettekkel azonos színű keresztek az aktuális végcélokat mutatják. A piros X-el azt a helyszínt kell megjelölni, ahová légitámadást ill. kiemelést kívánunk rendelni.

HARCTÉRI ALAKZATOK:



CoLumn: Egy sorban, egymás mögött azonos távolságot tartva történő haladás. Előnye, hogy kúszás esetén a lehető legkissebb az ellenség számára biztosított célfelület, viszont a különítmény szinte teljesen védtelen a hátulról és a kétoldalról érkező támadások ellen. Kifejezetten hasznos csapdákkal tüzdelt terepen való áthaladáskor illetve rajtaütések végrehajtásánál.



In-line: Csatárlánc, ami álló helyzetben haladó kommandósok esetén már távolról is jól észlelhető célpont nyújt, de mivel lehetőséget biztosít a látó- és tűzzónák összevonására, megoldható a különítmény tűzerejének egy célpontra való koncentrálása. Alkalmazása szimultán történő frontális támadások végrehajtásánál ajánlott.



Diamond: Rombuszra emlékeztető alakzat, mely a sorban haladásnál fokozottabb védelmet biztosít a különítmény számára. Hátrány viszont, hogy a kommandósok relatív közel tartózkodnak egymáshoz és így megnövekszik annak a veszélye, hogy egy közelben becsapódó gránát vagy akna több tagot megsebesít.



Vee wedge: Ék alakú formáció, ami talán a legjobb védelmet nyúljta a kommandósok számára, hiszen hatásosan kombinálja a tűzzónák megoszlását a lehető legnagyobb lőtávolsággal. Az alakzat legsebezhetőbb tagja a hátvéd.



UTASÍTÁSOK:

Halt: Azonnali megállás; a végzett feladat felfüggesztése.



Search: Parancs a környező terület átkutatására. Ez magában foglalja a tetemek átvizsgálását, magukat megadó katonák elfogását és a rejtekhelyek megjelölését.

SPlit: A különítmény külön egységekre (A,B) való bontása, ahol mindenki specifikus céllal és feladattal rendelkezhet.

Join: Utasítás a különítmény újraeggyesítésére.

AsaP: Parancs a kijelölt célpont mielőbbi elérésére.

SteaLth: A kijelölt célpont lassú és óvatos megközelítése.

TŰZPARANCSOK:

In Field of fire: Utasítás miszerint mind a négy kommandós a térképen is megjelenített látóterébe belépő ellensére előzetes engedély kérése nélkül tüzet nyithat.

Fire at Target: Parancs az előörs által megjelölt célpont lövésére. Ekkor egy pontra koncentrálódik minden tűzerő.



At Will: A SEAL-ek maguk cserkészhetik be az ellenfelet és a lehetőségek szerint bármikor, bárkit lelőhetnek.



Cease fire: Utasítás minden tüzelés azonnali beszüntetésére.

Snlpe: Az NVA/VC katonáinak csendben történő likvidálása. Elsősorban különféle épületek őrszemélyzete és előretólt megfigyelők ellen alkalmazandó.

Demolish: Felszólítás a bevetés egyik célpontját képező bjektum felrobbantására.

CoVer: Parancs egy másik feladat teljesítésével megbízott egység vagy kommandós, az ellenséget figyelmét lekötő sorozatokkal való fedezésére.

TÁMOGATÓ EGYSÉGEK:
Minden bevetés alkalmával legalább egy folyami ágyúnaszád és egy AH-1 Cobrából valamint az UH-1B Huey haditengerészeti változatából álló helikopter kötelék tartózkodik a PRC25 hatósugarán belül, várva a következő utasításokat.

Boat attack: A kijelölt pont környékének támadása a naszád fedélzeti M60-as géppuskáival.

UH-1B helo attack: Légitámogatás igénylése az előre meghatározott körzetben. A helikopterek géppuskái és 2,75-ös FFAR-jainak zárótüze következtében a legmakacsabb ellenállás is megtörik.

Aircraft attack: A közelben tevékenykedő OV-10A Bronco szolgálatainak igénybevétele. A 'Black Pony' néven is ismert gépek félelmetes FFAR vetőcsövekkel vannak felszerelve.

Cease attacK: A tűztámogatás beszüntetésére vonatkozó parancs. A támogató egységek visszatérnek várakozási helyükre.

Extract: A SEAL különítmény ellenséges vonalak mögüli kimentésére felszólító utasítás, melynek helikopterekkel történő teljesítését a terület feletti légörvények késleltethetik. Ha a bevetés végeztével egy ágyúnaszád jelenti az utat a szabadsághoz, érdemes megbizonyosodni arról, hogy a megfelelő helyen várakozónak ment az üzenet.
Rossz helyen tartózkodó PBR értesítése esetén, jó esélyekkel lehet pályázni a MIA státus elnyerésére.

EmergencY extract: Vészhelyzet esetén sugárzandó evakuációs kérelem. A mentőegységek a különítmény jelenlegi pozíciójához érkeznek. Ha a kommandósokat lerohanják a Viet Cong gerillák, ill. mindenki súlyosan megsebesül, a kimentés autómatikusan megkezdődik.

LOiter: A biztosító egységeknek a bevetés területének peremén kijelölt új várakozási pontokra való átirányítása.

CSAPDÁK :



A hadműveletek során ezen szerkezetek három típusával lehet megismerkedni. Ezek közül a leggyakrabban előforduló a gödör **(PIT)**, ami fontosabb ösvények, vagy épületek körül található. Közelről megvizsgálva leginkább egy kiterített, négyzet alakú hálóra hasonlít. A közelben elhelyezett gránátokat ill. aknát hozza működésbe a földfelszínétől néhány centiméterre kifeszített kábel **(TRIP)**. Körültekintéssel történő haladás esetén észlelésük nem okozhat problémát. A karó **(STAKE)** csapda kihegyezett cövekei leginkább egy körre hasonlító formában helyezkednek el a fölbön. Aktiválásuk a körbe való belépéssel történik.

Ezen adatok ismeretében már csak a kivédésük módját kell elsajátítani. A csapdák lokalizálásának feladata az elöörsre hárul, aki a felfedezés után jelzi a veszély helyét a különítmény többi tagjának, kik automatikusan kikerülik. A katona megfigyelőképességének **(OBSERVE)** szintje itt jut fontos szerephez.

MAGASZTALÁS:

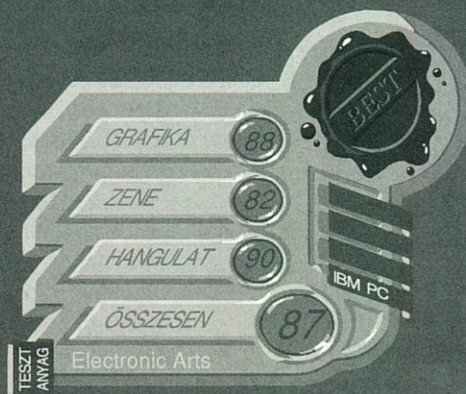
Méghozzá jogosan, hiszen ez az első, élethűségre törekvő 3D-s gyalogsági szimuláció a C64/Amiga/PC programok történetében. **Egyszerűen fantasztikus !**

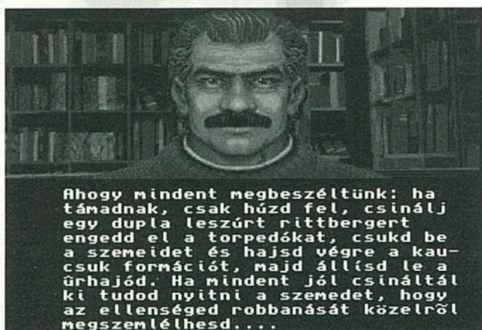
A korszak slágereit feldolgozó soundtrack-oknak sikerül pillanatok alatt felidézni a 'roaring' '60-as évek hangulatát, míg egy elsötétített szobában hallgatva, az ázsiai őserdők neszeit imitáló FX-ek, szinte hihetetlenül valószerűnek hatnak. Az vietnámi dzsungelek flóráját és faunáját is élethűen reprodukáló hadszíntereken keveredik a stratégia és az akció a mindennapok kisebb drámáival. Hiszen milyen más programban, lehet közvetlen közelről fejbe lőni egy felénk feltartott kézzel közeledő Viet Kong-ot ????

Sorell'

SEAL TEAM billentyűzet funkciók

Esc : Küldetés feladása
F1 : Előörs látótere
F2 : SEAL különítmény
F3 : #1. támogató egység kívülnézetből
F4 : #2. támogató egység kívülnézetből
F5 : #3. támogató egység kívülnézetből
F7 : 'A' egység szétvállás esetén
F8 : 'B' egység szátvállás esetén
F9 : Az aktuális ellenséges egység megjelenítése
F10 : Konfigurációs képernyő
1 : Hason fekvő póz
2 : Gugoló póz
3 : Álló póz
Q : Hasra vetődés
R : Lőfegyver sorozatlövés beállítása
G : Kiválsztott kézigránát dobása
X: Feltételezett csapbák felkutatása
N : Következő lőfegyver kiválasztása
Shift + N : Előző lőfegyver kiválastása
Alt + N : Következő kézigránát típus kiválasztása
M : Térkép aktiválása
[: Kiválasztott felszerelési tárgy alkalmazása
] : Felszerelési tárgy kiválasztása
Enter : Kiválasztott lőfegyver elsütése & TNT elhejezése.
Space : Térkép aktiválása
Tab : Következő egység kijelölése a térképen
Tab : Célpontok közötti válogatás bevetés közben
Shift + Tab : Előző egység kijelölése
Alt + T : Idő gyorsítás
Alt + P : Pause
Alt + S : Hang FX-ek ki / bekapcsolása
Alt + D : Környezet részletességének meghatározása
Alt + X : Kilépés DOS-ba
Alt + M : Zene ki / bekapcsolása





Privateer

Üdvözletem minden ELITE és WING COMMANDER rajongónak. A PC Guruban már volt egy remek ismertető az Origin legújabb őrületéről, de régi jó szokásomhoz híven szeretném kivesézni egy kicsit a programot. A játék nem titkolt célja az ELITE egyeduralom megtörése. Ezt a szokásos bitmap grafikával szerették volna elérni. Véleményem szerint ez nem igazán jött össze nekik. Ismét bebizonyosodott, hogy egy játék nem attól jó, hogy 22 megabyte-ot foglal el a winchesteren. Még emlékszem, hogy anno '87-ben a jó öreg Commodor 64-esen magnóról betöltöttem az elitet, és indulhatott a kereskedés. Az egész nem foglalt el többet mint 64 KILOBYTE. Azok voltak a szép idők. Na, de elég a nosztalgiázásból. Nem akarok kitérni nagyon az irányításra és az egyéb mellékes részletekre, ha valaki nagyon elakad, akkor lapozza fel a PC GURU-t.

A történet A WING COMMANDER II után játszódik. Főhősünk egy teherszállító hajó másodtisztje volt. Egy sajnálatos kalóztámadás és egy kevésbé sajnálatos örökség következtében egy Tarsus típusú felderítőhajó boldog tulajdonosai lettünk. Ez bár nem a legjobb hajó, de kezdetben megteszi. Az elején kezdjünk el kereskedni. A Troy szektorban indul a karrierünk. Itt ingázzunk a mezőgazdasági és a bányász bázis között. Szállítsunk érceket a bányából, és cserébe vigyünk élelmet és fát. Néhány fuvar alatt összegyűjthetünk annyi pénzt, hogy a hajó felszerelésére is tudunk áldozni.

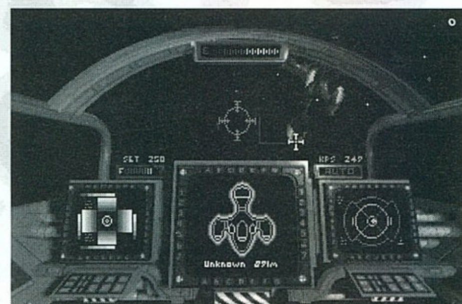
Az első felszerelési tárgyunk legyen az utánégető. Ezzel már jó esélyünk van arra, hogy elmeneküljünk a minket üldöző kalózok elől. Ha valaki gyorsan akar meggazdagodni (és elhalálozni), az fogadjon el küldetéseket a bázisokon. Legjobban az őrjáratok fizetnek (10000). Kezdetben a kalózok még nem jelentenek problémát. A küldetések számának növekedésével nő a nehézségi szint. Először a kalózok szemtől szembe támadtak, ilyenkor állítsuk le a hajtóműveket és szedjük le őket a lézerekkel. Szerencsés esetben már elsőre elkaphatjuk. A későbbiekben már nem ilyen hülyék az ellenfelek, volt hogy két Retro kereszttűzbe fogott, mialatt a harmadik előttem ficánkolt mint csali. Engem kísértetiesen emlékeztetett a velociraptorok támadására.

Kilrathi vadászokkal ne akasszuk össze a bajuszunkat, mert esetleg a mienk fog megpörkölődni. A legegyszerűbb elmenekülni előlük, mindaddig amíg egy tisztességes hajóra nem futja. Akkor aztán... Kellemes küldetések még azok, amikben fejvadászként debütálunk. Ilyenkor egy-egy különlegesen veszélyes kalózt vagy Retrót kell eliminálnunk. Ezekhez a küldetésekhez már szükségünk van egy hyperdrive-ra és a többi csillagtérképre. A térképeket a hajókereskedőnél szerezhetjük be, a software részlegben. Itt vehetünk még egyre fejlettebb radarokat is. Ne sajnáljuk a pénzt a legdrágább megvételére. Élet vagy halál múlhat azon, hogy időben szét tudjuk választani a militia Talonjait a kalózoktól.

Az X-wingben már közkedvelt engine-shield-laser energiafüggőséget megpróbálták meghonosítani a Privateer-ben is. Itt azonban nem lehet energiát transzferálni egyik rendszerből a másikba, csak a pajzsok szintjét tudjuk leszedni, hogy több energia maradjon az ágyúkra. Elég bosszantó mikor egy kalóz ott vánszorog előttem, és nem tudom megadni a kegyelemdöfést, mert nincs elég energiám. Erősebb pajzsokkal hatásos taktika a legázolás. Egyszerűen söpörjük el az útból az előttünk lábatlankodókat. A fegyverek kiválasztása létfontosságú. Mindenkinek tudom ajánlani a Thacyon gun-t. Ezzel szinte bármit le tudunk szedni. Aki nem akar sok pénzt elkölteni javításokra, az mindenféleképpen szerezzen be egy R2-D2 típusú javítódroidot. Különösen hatékony ez akkor, ha csatában megjavít egy-két életfontosságú berendezést. (Fontos!!! Azok az egységek melyeket a sérüléseknél a számítógépünk szürkével jelez, javíthatatlanok!) Az ECM-ek (Electronic Counter Measure) a ránk kilőtt rakéták pályáját igyekszik összezavarni, a siker esélye szintenként változik (25%, 50%, 75%).

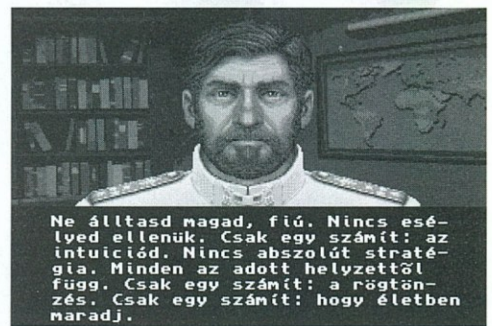
Van még néhány kiegészítő berendezés, de ezeknek már nem sok értelmét találtam. Ott van például a hátsó lövegtorony. Nem nagyon tudom elképzelni azt, hogy a pilóta egy asztreoida mező kellős közepén hátrarohan a lövegtoronyba, hogy leadjon néhány lövést az őt üldöző kiscicára. Meg lehetett volna azt is oldani, hogy kezelőt is bérlünk a toronyhoz, így automatikusan tüzelhettek volna. Az egyik legizgalmasabb rész az, amikor az ember egy Tarsusból átül egy Centurionba. Potom 200000 creditért már birtokolhatunk egy ilyet. Mindenkinek tudom ajánlani ezt a gyors és veszedelmes hajót. Négy tachyon ágyúval már a kalózok szinte gyerekjátéknak tűnnek. Akik nem rendelkeznek annyi pénzzel, hogy egyből Centurionba üljenek azoknak megfelelő lehet az Orion is. Ez egy valóságos erőd (5-shield, 5-engine), ajánlott az asztreoida mezőben történő harchoz.

Miután felszereltünk egy Centuriont, kezdjük el a sztorit. Ebben a szektorban





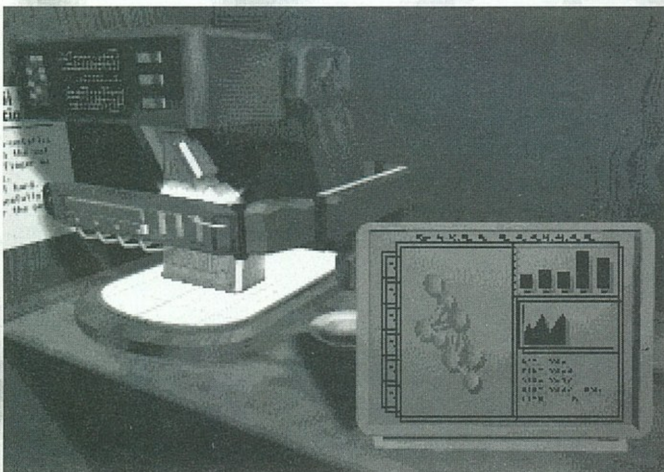
tippek, trükkök



az emberek és a kilrathik marakodnak a hatalomért. Senki sem sejti, hogy régesrégen (na nem egy távoli galaxisban) egy igen fejlett idegen faj uralta az űr eme részét. Ők voltak a Steltekek. Titokzatos körülmények között teljesen eltűntek, és szinte minden nyomot eltüntettek maguk után.

Történetünk az Új Detroiti bárban kezdődik, ahol egy Sandoval nevű fickó felbérel minket egy fuvarra. Előlegként egy értékes régiséget ad (ez a Steltek kultúra maradványa). Visszatérve a küldetésből már nem őt találjuk ott, hanem egy helyes kislányt. Elejt néhány megjegyzést arról, hogy ő esetleg tud információval szolgálni erről a régiségről. (Természetesen néhány nem egészen legális fuvar fejében. Magyarul Han Solo nyomaiba lépünk.) Egy kalózbázist kell megkeresnünk, a lány információi alapján. Nem valami barátságosak a kalózok a bázison, de az űrben nem zaklatnak. Négy küldetést kell teljesítenünk a nőnek, ezek többnyire gyémántcsempészések különböző rendszerekbe. Az utolsó két küldetésnél már megtámadnak a kalózok visszafelé. Ez roppant kellemetlen, mivel egy lassú gépen pocsék dolog aszteroidák között harcolni 3-4 kalózzal. A missziók teljesítése után derül ki, hogy a lány csak látott valakit, aki hallott valakiről, aki olvasott valami hasonlóról. Mindenesetre ad egy címet, ahol egy maffiózóval találkozhatok. A többi szerinte már az én magánügyem. Kedves. A megadott címen valóban vár engem egy fickó, a gorillája, Miggs kíséretében. Ez a Miggs már az első pillanatban belopta magát a szívembe. Először meg akart tanítani, hogy hogyan kell vákumot lélegezni. Máskor meg a tüdőmet akarta megmutatni közvetlen közelről. A főnöke már sokkal finomabb módszerekkel próbálta kicsalni tőlem a kincsemet. Mr. Nagyfőnök néhány nem teljesen legális küldetés fejében hajlandó segíteni a régiséggel kapcsolatosan. Négy küldetés után elküld egy állítólagos műértőhöz, aki további információkkal szolgálhat. A hypertérből kilépve Miggs támad ránk, négy kalóz társaságában. Kiderül, hogy Mr. Maffiózó magának akarja a kincset. Tanítsuk meg Miggs-t vákumot lélegezni!





A következő állomásunk a rendszer tudományos központja- Oxford. Itt egy szimpatikus úriember felajánlja az egyetem számítógépét a további kutatásokhoz, potom négy küldetésért. Itt már kezd nehezedni a dolog. Különböző védelmező küldetéseket kell végrehajtanunk. A dolog lényege az, hogy nem szabad túl messzire menni a védencünktől. Ne aggódjunk, ennél már csak nehezebb küldetések lesznek! Fáradozásainkat végre siker koronázza. A számítógép kiad egy nevet, Dr. Monkhouse-nak, az idegen kultúrák specialistájának a nevét. Jelen pillanatban a Palan rendszer egyik bázisán van. Repüljünk el hozzá! Megdöbbenve tapasztaljuk, hogy a bázis blokád alatt van. Két konkurens társaság hatalmi harcának közepébe csöppentünk. A feladatunkat az egyik közeli állomáson lévő hölgytől kapjuk. Ő a felelős a blokád megszüntetéséért. Három, akcióban dús küldetést kell végrehajtanunk. Igazán kellemes, amikor négy vérszomjas Centurion kiirtása a cél. Tapasztalt pilótáknak ez nem okozhat gondot.

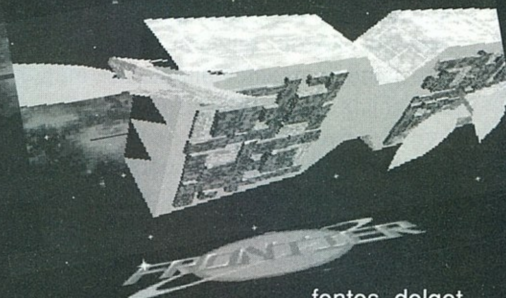
A blokád megszűnése után a tudós kiegészíti a régiség töredékünket. Rájön, hogy az egész nem más, mint egy térkép és a Steltek abc-je. A térkép szerint valahol a határvidéken leledzik az idegen faj titkos bázisa. Ott feltűnés nélkül csak egyféleképpen lehet kutatni: a Konföderációs Kutató és Térképező Vállalat alkalmazottjaként. Ennek székhelye Ryganonn. Itt a bárban térképező küldetéseket vállalhatunk el. Ez is elég kemény dió lesz, mivel a harc nagy része asztreoida mezőkben zajlik. A negyedik küldetésben a Delta Prime szektorban egy idegen bázist fedezünk fel. Egy Steltek vadász maradványait megvizsgálva, egy újfajta fegyver birtokosai lehetünk. Ennek a fegyvernek iszonyú a tűzereje. Egyetlen hátulütője van, egy zöld, idegen űrhajó ered a nyomunkba és ha nem menekülünk el előle, pillanatok alatt szétlő.

Menjünk vissza a bázisra, Ryganonn-ba és zsebeljük be jól megérdemelt jutalmunkat. Egy bányász bolygóra betérve egy katonatiszttel találkozhatunk. Információi alapján utazzunk el Perry-re, ahol az admirális már vár ránk. Rávesz, hogy működjünk közre az idegen űrhajó megsemmisítésében. Vállaljuk el ezt az utolsó küldetést! Útban a kijelölt találkozó hely felé, egy Steltek űrhajóval találkozunk. Kiderül, hogy a zöld tojás nem más, mint egy terminátor, amelyet a Steltek civilizáció maradványainak megsemmisítésére programoztak be. Cserébe az idegen bázis koordinátáiért, feltöltik a fegyverünket. Így már képesek leszünk a drone pajzsainak megbontására. Nincs más hátra, mint megsemmisíteni az űrhajót, és bezsebelni a gratulációkat. Ennyi volt a játék, nagyon valószínűnek tartom, hogy az Origin hamarosan néhány küldetés lemezzel lep meg minket. Addig is fenjük a fogunkat az X-wing új datadisc-jére, a B-wing-jére. Ha valaki elakadna, válaszboríték ellenében nagyon szívesen válaszolok.

Tímea és Mocsy

Frontier - Elite 2





A múltkori számban már írtunk erről a programról, de úgy érzem, nem árt valami elindulást segítő leírás is. A játék már nem is sikerülhetett volna jobbra: kidolgozott vektorok, (viszonylag) gyors mozgás, és az a legjobb az egészben, hogy szinte az egész végtelen világűrben kalandozhatunk, kereskedhetünk, kalózkodhatunk, ahogy nekünk jobban tetszik.
De a bányász-iparhoz is csatlakozhatunk, ha veszünk hajónkra bányász-lézert, üzemanyagszívót és külön tárolóberendezést. A kereskedelem biztosan jövedelmező foglalkozás, de itt sem árt vigyázni, nehogy birodalmi helyekre tévedjünk, mert könnyen kalózkézre kerülhetünk. Na hogy elkerülhessük ezt, elmondom hogy juthatunk gyorsan(?) és biztosan sok pénzhez, hogy rakétákat, pajzsot vagy valami önvédelmi fegyvert vásárolhassunk magunknak.



Na de előbb a menük balról jobbra haladva:
F1 = elülső, hátsó vagy külső nézet.
F2 = Térkép.
Innen még nyílík pár új funkció:
F2 = jelenlegi bolygórendszer. Itt megtekinthetjük a jelenlegi rendszert és beállíthatjuk az automata pilóta célállomását (F10).
Ha a térkép helyén lenyomva tartjuk az egér jobb gombját, lehet forgatni a nézőpontot.
Ez a funkció egyébként érvényes más helyekre is (Pl. a hajó irányítása is így történik).
F6 = Információk.
Megtekinthetjük, hogy mik a fő import, export és tiltott áruk. Ezen kívül még itt van még a populáció és a bolygórendszer típusa: Birodalmi vagy Szövetséges hatalmak irányítják-e.
F7: Kicsinyítés.
F8: Nagyítás.
F9: A szerszámosláda. Ezzel az ikonnal lehet ki-be kapcsolni pár dolgot:
F7: bolygóirányok,
F8: háló,
F9: elérhető rendszerek útvonala,
F10: Rendszernevek. Más helyen is megtalálható ez az ikon, a funkciója mindig ugyanez.
F10: Galaxis térkép. A kurzor billentyűkkel lehet változtatni,hogy melyik rendszerbe akarunk ugrani, vagy információt kérni róla.
F3: Az űrhajó felszerelései: hajtóműrendszer (1 - 8 típusa van, minél nagyobb az osztályszám (Class), annál korszerűbb a hajtómű, pontosabb a hyperugrás stb. Ezen kívül itt szerepelnek azoknak a felszerelési tárgyaknak a listája, amiket eddig sikerült beszereznünk (pl. pajzs generátorok száma, elülső fegyverzet, fedélzeti radar). Személyi állapot: ha sikerült valami kitüntetés szereznünk az itt szerepel. Ezen kívűl még itt van a Szövetség és a Birodalom véleménye rólunk, hogy milyen bűntetteket hajtottunk végre (pl. tiltott fegyverhasználat). Raktér tartalma: itt megjegyeznék egy fontos dolgot, az üzemanyaggal kapcsolatban. Ha más bolygórendszerbe vágyunk, mindig legyen raktáron egy egység üzemanyag a hyperugráshoz. Ha kifogy a belső tank, kettő hydrogen fuel-t tegyünk raktárra és az űrben menjünk ebbe a menübe, és nyomjunk rá a Refuel ikonra. Ezek után már mehetünk is másik rendszerbe.
F4: Rádió használata: Launch request (felszállási engedélyt kérhetünk).
Shipyard - Upgrades: különböző fegyverek, külső és belsőegységek.

Felsorolok pár fontosabbat:
Homing missile: követő rakéta
Atmospheric shielding: ha belépünk egy bolygó légterébe, előfordulhat hogy megsérűl az űrhajó, nem árt ha van.
Automatic pilot: legfontosabb berendezés, nélküle elképzelhetetlen az élet és a kereskedelem.
Extra passanger cabin: vállalhatunk utasszállítást is mint jövedelmező pénzforrást, de én sosem találom meg azt hogy hova akarnak menni a kedves utasok.
Fuelscoop & Cargo Scoop Conversion: a meteor-bányászat is jó pénzforrás lehet, de egy kicsit lassú. Vegyük meg ezeket a cuccokat, és egy bányász lézert. Ezen kívül vannak még különböző lézerek, hyperhajtóművek és mindenféle nyalánkság ami szem-szájnak ingere.
Repairs and servicing: itt szervízelhetjük komplett űrhajónkat.

New and rec. ships: Használt, ill. új űrhajóra cserélhetjük le a jelenlegi meglévő gépünket. A gép neve mellett szerepel egy szám,ami lehet negatív érték is, ez azt jelenti, hogy mennyit kell még ráfizetni az új madárkára. A gépek egyébként csupaszon kerülnek a kezünkbe, nem árt



erre is gondolni a csere előtt.

Bulletting board: küldetések közül választhatunk itt,ha már egy kicsit elitebbek vagyunk.

Stockmarket: A piac. Mielőtt vásárolnánk valamit, nézzük meg mik a fő exportok, és azokból az árukból vegyünk annyit amennyit elbírunk.
F7: Ha bedokkoltunk egy bázisra, akkor ezzel az ikonnal szállhatunk ki (esetleg fel). Az űrben váltani lehet vele manuális és az automata pilóta között. Ha ki akarjuk kapcsolni a hajtóművet, akkor ezt is ezzel az ikonnal érhetjük el.
F8: Hyperugrás: Kattintsunk rá a térkép ikonra egyszer, és a kurzor billentyűvel állítsuk be a célállomást (ne felejtsük el, hogy legyen elég üzemanyag a raktárkészletben).
F9: Futómű ki/be. Ne kapcsolgassuk nagy sebességnél, mert könnyen megsérülhet.
F10: Azonosító neveket ad mindennek ami a képernyőn van, nem árt ha bekapcsolva tartjuk.
Akkor ennyit a menükről és ikonokról tömören, remélem mindent sikerült leírnom.
Azért még ha valakinek nincs konkrét ötlete mit kezdjen magával, adnék pár tippet:





Kezdetnél válasszuk startpozíciónak a ROSS 154 bolygórendszert, itt van a legjobb konfiguráció egy jó starthoz (automata pilóta,radar stb.). Hívjuk fel a piacot (stockmarket) és vegyünk 1t hydrogen fuel-t és 1t animal meat-et. Ha megnéztük az információt a ROSS 154-ről, megtudhatjuk hogy ez a fő exportja a rendszernek. Huuh, nem sok pénzünk maradt, nem ártana szaporítani valahol. No de hol?

A közelben van egy bolygórendszer (Barnard star), ott bányászattal foglalkoznak. Vigyük oda a rakományt. Kérjünk felszállási engedélyt (Launch request), szálljunk fel (F7), menjünk el az űrállomástól és ha beállítottuk a célállomást a térképen (F2), akkor lépjünk be a hypertérbe (F8). Megérkezés után kattintsunk kétszer a térkép ikonra (F2) és nagyítsunk rá a Coke nevű bolygóra.
Ha kétszer egymás után gyorsan megnyomjuk a nagyítás ikon beadja a gép a maximum nagyítást. A bolygón van egy űrállomás és körülötte is kering egy. Válasszunk ki egyet, amelyik tetszik és állítsuk rá az automata



pilótát (F10, utána egy kattintás a célponton). Kapcsoljuk be az automata pilótát (F7) és gyorsítsuk be az időt maximális sebességre. Nemsokára meg is érkezünk és a computerünk bedokkol magától. Amíg meg nem érkezünk ne bántsuk az időgyorsítót, mert könnyen összeütközhetünk valamivel.

Bedokkolás után adjuk el a termékünket és vigyünk vissza a ROSS 154-re valami olyasmit, ami itt fő export (metal alloys, industrial machinery stb.). Persze ne felejtsük el az üzemanyagot se. Ha készen vagyunk, repüljünk vissza a ROSS 154-re úgy, ahogy idejöttünk. Válasszuk ki az ASTER nevű bolygó MERVIN nevű holdját és azon a SIROCCO STATION-t. Autopilóta be,és irány haza. Adjuk el a raktárkészletet és folytassuk ezt az egész műveletet előről. Ha már összegyűjtöttünk több pénzt, költsünk robotokra és azt vigyük a ROSS 154-es rendszerbe, ott nagyon keresett az ilyen.

Szerintem ez a játék elég sokáig lesz a toplistákon, nagyon szép, nagyon jó és nagyon nagy. Egyszerűen csak Elite.
Jó szórakozást kívánok hozzá!

Chris

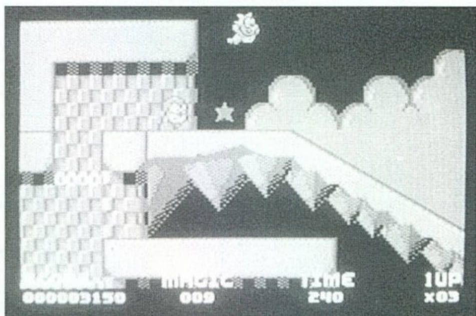


Mayhem in Monsterland

John és Steve Rowlands... Ismerős valakinek ez a két név? S ha azt mondom Apex? Na, erről már biztos beugrott! De ha valakinek még így sem rémlik, hogy vajon hová is akarok kilyukadni, elárulom: az Apex ikrek felelősek a Creatures két részéért, azért a két játékért, amely szinte az egész 64-es tábort megmozgatta. S mivel úgy látszik energiának bővében vannak, a Creatures 2 kiadása után sem pihentek, hanem elkezdtek írni egy újabb fantasztikusan szép játékot, amely hosszú, reményteljes várakozás után végre megérkezett.

A játék főhőse egy kis dinoszaurusz, s hogy senki se essen pánikba, már el is árulom, hogy nem az Őslénypark-láz egy újabb meglovagolásáról van szó. Ez a dino, név szerint Mayhem, újra békét és boldogságot akar Szörnyországban. Hogy ezt elérje, meglehetősen sokat kell szaladgálnia minden egyes szörnyekkel benépesített pályán. A játék nagyon sok hagyományos elemet tartalmaz, ezek egyikeként Mayhem a szörnyeket egy-egy jól időzített ugrással tudja megsemmisíteni. Egyes szörnyek mielőtt a Valhallába költöznének, elejtenek egy zsák varázsport, amelyet Mayhem örömmel fel is vesz. Minden szinten adott számú ilyen varázsport tartalmazó zsákot kell felszednünk, majd megtalálni a pályán azt a helyet, melyet lefelé mutató nyilak jelölnek. Ebbe az üregbe lepottyanva egy méretesebb dinoszaurusz üdvözli Mayhemet, aki ezek szerint elég varázsport szerzett ahhoz, hogy Szörnyország újra boldog hely legyen. Pár mondat után ez a nagyobbacska el is indul, s a megszerzett varázsport szétszórja Szörnyország felett. Az üregből kijutva egy teljesen más világ fogad majd bennünket. A vihar, villámlás elmúlt, kék az ég, a minket elpusztítani akaró szörnyecskék is vidámabb képpel járnak-kelnek a földön, s persze a velük való közelebbi ismeretség még mindig Mayhem pusztulását jelentheti. A játéknak ebben a részében Mayhem feladata minél több csillag összegyűjtése, ugyanis a pontszámok legnagyobb részét ezért kapja. Az elpusztított szörnyek helyén most különböző jutalomtárgyak jelennek meg. (Akár a tévében... Dévényi bácsi kinőtt zoknija, egy fél Pa-Dö-Dö lemezzel együtt.) Ha már meguntuk a csillaggyűjtögetést, keressük azt a helyet, ahol a nyilak felfelé mutatnak. Ide lépve Mayhem átkerül a következő szintre.

A játék akár válasz is lehet a konzolokon dúló Mario őrületre, ugyanis mint mondtam, sok hagyományos, a korábbi platformjátékokból már ismerős elemet tartal-



maz. Ami a játékot nagyon jóvá teszi, az a figurák kidolgozottsága, az animációk, s a minden részletre kiterjedő aprólékos kidolgozottság. A játék meglepően játszhatóra sikerült, amire a szerzőpáros jogosan lehet büszke. A játék sajnos előzetes hírek szerint boltokba nem kerül, csak az Apex címén lehet postai úton megrendelni, s így a játék megvásárlása még azok számára is nehézkes, akik egyébként hajlandók költeni ilyen célra, s ezt nemcsak a bolhapiacokon teszik.

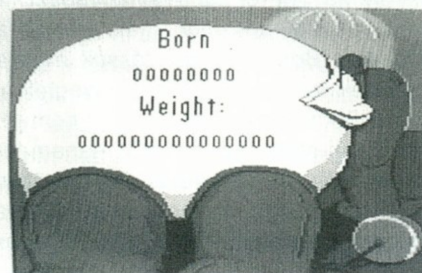
Prunoki
Foto: Ács Zsolt

HOME VIDEO PRODUCER · 2. rész

Térjünk tehát most vissza a félbehagyott munkánkhoz, és tervezzük meg második fázisunkat. Az eljárás most is ugyanaz mint az elsőnél, de ha elkészültünk vele, akkor érdemes a felső sor második ikonjának is némi figyelmet szentelnünk.
Ezen már több képkocka látszik, ebből tudhatjuk, hogy itt nem csak egyetlen fázist, hanem több egymást követőnek az összhatását figyelhetjük meg. Mivel a program ezt a folyamatot STRIP-nek (szalagnak) nevezi, maradjunk mi is ennél a megfogalmazásnál. Ez tehát a **STRIP TOOLS MENU**:

- *Preview Strip* - az eddig elkészült szalag lejátszása. Az aktuális 'frame' érdektelen, a teljes mű lejátszásra kerül.
- *Play Strip* - tulajdonképpen ugyanaz történik, mint az előző opció választásakor, azzal a különbséggel, hogy a program figyelmeztet, helyezzük üzembe a videorecordert, mert az alkotás szalagra kerül, azaz már 'élesben' megy. Ha felkészültünk, azaz felvétel és pause állapotba hoztuk a videót, nyomjuk meg a tűzgombot. A program két mély hangjelzés után egy magasabb hangot fog kiadni, és ekkor kezdődik a tulajdonképpeni lejátszás, azaz ekkor kell elindítani a felvételt.
- *Save Strip* - a szalag lemezre mentése. Ha éppen most állítottuk elő, akkor nevet kell neki adnunk, ha viszont betöltött szalag volt, akkor megkérdezi a program, hogy felülírja-e az eredeti szalagot? Y(es)-re megteszi, N(o)-ra új nevet kell neki adnunk.
- *Save Strip As* - ha betöltött és megváltoztatott szalagot akarunk új néven visszamenteni, úgy, hogy az eredeti is megmaradjon, ezt az opciót kell alkalmaznunk. Mivel az eredeti cím is megjelenik, úgy nevezhetjük el az új file-t, hogy az eredetihez elnevezésében is kapcsolódjon.
- *Load Strip* - természetesen a már kimentett szalag visszatöltésére szolgál. Az eredeti program tartalmaz néhány 'gyárilag' elkészített szalagot, így azokat itt betöltve kedvünk szerint felhasználhatjuk munkánkhoz, sőt, egyes effektek hatását is nyomonkövethetjük általuk.
- *New Strip* - az elkészített szalag memóriából való törlése azzal a céllal, hogy másikat hozzunk létre. Szerencsére a program minden esetben rákérdez, hogy kimentse-e az éppen törlendő anyagot.
- *Delete Strip* - hasonló a helyzet, de itt már a lemezről is törlésre kerül a szalag, ezért ajánlatos óvatosan bánni az opcióval.

És most következik a program egyik legtalányosabb, és egyben legizgalmasabb része, melyben szinte mozit csinálhatunk az eddig elkészített szalagokból. Mielőtt azonban a vetítőgép ikonjára, az úgynevezett **MOVIE TOOLS MENU**-be lépnénk, gondosan mentsük el eddigi munkánkat, nehogy a későbbiekben kellemetlen meglepetések érjenek bennünket. A program az elkészült alkotásokat itt Movie-nak (mozinak, mozgófilmnek) nevezi. Az egyszerűség kedvéért mi maradjunk a 'film' meghatározásnál.



- *Preview Movie* - a film előzetes megtekintése, mielőtt szalagra rögzítenénk. Csak akkor aktivizálható, ha előzőleg betöltöttünk már egy kész filmet.
- *Play Movie* - a film videókazettára játszása. Itt ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a szalagok (STRIP) felvétele esetében.
- *Use Template* - gyárilag előkészített sémák használata. Kifejezetten lustáknak és igényteleneknek ajánlott. A listából kiválasztható az aktuális téma (pl. vakáció, gyermekszületés stb.), majd egy űrlapszerű képernyő kitöltése után kész a filmet felvezető 'intro'. De akkor hol marad az alkotó munka öröme? Ráadásul ezek a sémák itt nem is módosíthatóak, sőt eddigi munkánkra rátöltve őket, kitörlik azt a memóriából. Véleményem szerint ezért ezt az opciót jobb ha elfelejtjük.
- *Save Movie, Save Movie As, Load Movie és New Movie* - ugyanazon szabályok érvényesek, mint a Strip Tools Menu-ben, természetesen itt a filmekre vonatkozóan.
- *List Movie* - csak akkor aktivizálható, ha alkalmaztuk a Load Movie opciót. Ebből végre megtudhatjuk, mit is ért a program a MOVIE alatt. Természetesen az összefűzött, összevágott szalagok összessége. Itt tehát egy listát kapunk arról, hogy a filmben mely szalagok kerülnek lejátszásra. A listában elfoglalt pozíció mindig megfelel a lejátszás sorrendjének. A filenév után álló szám az ismétlődések számát jelzi, azaz egymás után hányszor kerüljön lejátszásra az aktuális szalag, mielőtt a sorban következő strip aktivizálódna.
- *Delete Movie* - Bármely film törlése mind a memóriából, mind az adatlemezről. Alkalmazása fokozott óvatosságot igényel.
- *Add Strip* - a szalagok egyenkénti betöltésére ad lehetőséget. Persze ez így nem igaz, mert a strip nem töltődik be, csak a program jegyzi meg, hogy a listából melyik file-t választottuk ki. Ezt követően képernyőre kerül azon szalagok felsorolása, amelyeket már előzőleg kiválasztottunk a filmhez. A fekete sávot mozgatva a listán, eldönthetjük, hogy a film mely szakaszában kerüljön a strip lejátszásra. (Tűzgomb megnyomására az éppen kiválasztott szalag a sötét sávval jelölt elé kerül a sorban.)
- *Remove Strip* - a botkormánnyal kiválasztott szalag törlődik a memóriából - de csak a memóriából- ,így nem kerül lejátszásra.
- *Set Repeat Counts* - ebben a menüpontban állíthatjuk be a film szalagjai mellett álló számmal, hogy egymás után hányszor kerüljön lejátszásra.
- *Play Forever* - egy folyamatos, újra és újra ismétlődő lejátszásra alkalmas lehetőség. Túl hosszú, több szalagból álló filmeket nem érdemes örökös lejátszásra állítani, mert ez állandó lemezforgatásra készteti a felhasználót. Ha viszont egy filmet csak egyetlen szalaggal helyettesí-

tünk, a program kiválóan alkalmassá válik reklámcélokra, ugyanis egyetlen strip ismételgetése a végtelenségig, semmiféle külső beavatkozást nem igényel.

Ezzel a Movie Tools Menü végére értünk, már csak a szerszámosláda ikonjának (TOOLS MENU) ismertetése van hátra. Ez újabb két opcióval szolgál:

- *Set Data Disk* - tulajdonképpen annak eldöntésére szolgál, hogy a nyolcas vagy a kilences meghajtót használja a gép az adatok betöltéséhez. Ezzel viszont máris megcáfolható a fentebb tett kijelentés, mármint, hogy nem érdemes a több szalagból álló filmeket örökös lejátszásra állítani. Ha ugyanis két meghajtó áll rendelkezésünkre, és a program betöltésekor mindkettőt bekapcsoltuk, akkor most itt csak ki kell választani a *<file name>,9* opciót, és máris alkalmas a program az összes film folyamatos lejátszására. A nyolcasról a lemez 'A' oldalán található programrészek, effektusok, a kilencesről pedig a 'B' oldalon tárolt szalagok tartalma fog töltődni.

- *Quit* - az Exit to Dos 64-es megfelelője.

Most, hogy elméletben már végigvettük a lehetséges opciókat, nem árt egy egyszerűbb gyakorlati példával illusztrálni, hogyan működnek az effektusok a gyakorlatban, hogyan készítsünk jobbnál jobb filmeket.

Tételezzük fel, hogy egy GURU reklámot szeretnénk előállítani. Első lépésként keressünk képgyűjteményünkből egy olyan Koala formátumú képet, melyről meg vagyunk győződve, hogy a lehető legjobb e célra. Lépjünk az első kockára, és a tűzgomb segítségével a Select Backgroun ikonra. Lemezünkről töltsük be a kívánt képet. Ezután az alsó sor első négyzetében kérjünk egy effektust, legyen ez a Wipe felfelé. A következő négyzetet ne piszkáljuk, a folyamat lehetőleg minél hamarabb játszódjon le, mert a nagy grafika mozgatása darabos lehet. A harmadik négyzetet állítsuk mondjuk 6-ra, hogy mindenki elég ideig nézegethesse a rajzot. Ugorjunk frame #2-re, és ide kérjünk egy Select Color ikont, majd válasszuk ki a fekete színt. Ennek az lesz a szerepe, hogy a kezdőképet felváltva helyet csináljon a következő szöveges résznek. Alul az effekt legyen csigavonal, a lefutás gyors, a kitartás 4. Így egy látványos és gyors képernyőtisztítást érünk el, kíváncsian várva, mi jelenik majd meg a kép helyén. Ugrás frame #3-ra. Itt kezdődnek a bonyodalmak. Lépjünk a Type in Text pontra, és válasszuk ki a legnagyobb méretű fontot. Gépeljük be nagybetűkkel a GURU szót. Az effekt legyen újra Wipe fel, bár ez lényegtelen, mert a felület kicsi, és a folyamat oly gyors lesz, hogy szemmel alig követhető. A kitartás értékének adjunk meg 2-t. Mivel most a program továbbugrik frame #4-re, lépjünk vissza #3-ra, és másszunk fel a Frame Tools Menübe. Válasszuk a Position Frame pontot, és a világító síkidomot helyezzük a képernyő felső részének közepétől mintegy két egységgel lejjebb. Ez a felirat tehát itt fog megjelenni. Most már léphetünk frame #4-re, ahová ugyanezt a GURU feliratot készítjük majd el, de a Menü Ikon Box-ban változtassuk meg a karakterek színét. Az effekt lényegtelen, csak ne Scroll legyen, mert akkor nem felülírja az új színű font elődjét, hanem kitolja a helyéről. A lefutás legyen igen gyors, a kitartás viszont lehet 2. Ha ugyanezt megtesszük frame #5-ben és #6-ban mindig újabb színekkel, akkor egy színesen villogó GURU feliratot kapunk. Frame #7-be újabb szöveg kerül: a már ismertetett módon írjuk be 'C=64', a szín és a karakter ízlésünkre bízott. Effektje scroll balra, lefutása gyors, kitartása 4. A Frame Tools menüben pozícióját a GURU felirattól mintegy hét egységgel lejjebb a képernyő bal oldalára helyezzük. Ennek hatására a feliratunk ebbe a pozícióba beküszik. A C=64 felirat mintájára készítsük el az Amiga(frame #8), Atari (frame #9) és IBM PC (frame #10) feliratokat. Pozíciójukat a kép alsó részére helyezzük, egyenletesen elosztva a helyet. Effektjük legyen sorban scroll jobbra, scroll fel, scroll fel. A lefutás és kitartás megegyezik a C=64 feliratéval. Így tehát a négy géptípus neve balról, jobbról, ill. alulról egymást követve benyomul a képbe, mintegy bekerítve a GURU feliratot. Most pedig frame #11-ben bedobunk egy látványos elemet (duracell). Kérjük a Select Graphic menüt, és a TRIPS 1. file-ból válasszuk ki a repülőgép rajzát. Pozícióját helyezzük a képernyő jobb szélére, úgy, hogy elférjen a felső és az alsó feliratok között. Most a méretét határozzuk meg (Size Frame) és nyújtsuk ki az idomot a képernyő túlsó széléig. Az effekt scroll balra, a lefutás gyors, a kitartás 0. Ennek hatására a repülő átszeli majd a képernyőt. Igen ám, de a bal szélen leáll, mi pedig azt szeretnénk, ha ki is repülne a képből. Ezért a következő frame (#12) a Select Color-t kell hogy tartalmazza. Színe legyen ugyanolyan mint a háttéré, mérete és helyzete pedig fedje pontosan a repülőjét. Ha ezt is balra scrolloztatjuk, egyszerűen ki fogja tolni a képről a gépet úgy, mintha az csak tovább szállna. Ezt követően már csak az utolsó frame (#13) berendezése van hátra. A szokásos szövegbevitellel: "Szórakoztató Informatikai Magazin". Helye megegyezik az előző két frame-ben beállított pozícióval, méretét viszont úgy kell beállítani, hogy balra scrollozódáskor a kép közepén álljon meg, tehát nem kell a túlsó oldalig nyújtani. Lefutását kissé csökkenthetjük, mert mozgása - az egyszerűsége miatt - lényegesen gyorsabb a repülőgépénél. Így tehát olyan hatást érünk el, mintha a felirat a gép kondenzcsíkja lenne. Ezzel a bemelegítést be is fejeztük, nézzük, mit végeztünk:



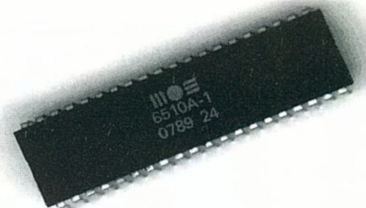
Feltűnik a remek kezdőkép, lekapcsolják a villanyt, s mikor végre már mindenki odafigyel, kezdődik az előadás. Húgom kék köpenyt ölt magára, nyakába kosarat akaszt, és amikor a legizgalmasabb jelenetnél tart a movie (repülőgép balról be), elém áll és rámkiált: "Perecet tessék!!!"

Dzsambo Steven

Ui.: A húgomat ne keressétek, mert sosem volt.

Fotó:Ács Zsolt

Turbo Assembler Macro+



Nos, remélem az előző rész megjelenése óta eltelt egy hónapban mindenkinek sikerült túltennie magát a leírás által okozott sokkon, s készen áll a még komolyabb információk befogadására. Akit pedig az adott téma nem érdekel, nyugodtan lapozzon tovább, ha minden igaz, valamelyik környékbeli oldalon meg fogja találni néhány logikai játék ismertetőjét. A többiek pedig tartsanak velem, e hónapban kerül ismertetésre a Turbo Assembler továbbfejlesztett, immár makrók fogadására is felkészített változata. Ha marad hely, a leírás végén ejtünk pár szót a programhoz kiadott kiegészítőkről, segédprogramokról is.

A bővített tudásnak természetesen ára is van, az új változat már nem $9000-re, hanem $8000-re töltődik, így kerek 4 kbytetal több helyet foglal el az amúgy is kevés memóriából. Az indítás is ennek megfelelően sys 32768-cal történhet. A Turbo Assembler leírásában ismertetett összes parancs alkalmazható az új változatban is, mi most csak a plusz szolgáltatásokról fogunk szólni, melyek a következők:

Új pszeudoparancsok táblázatok készítéséhez:

.null 'szöveg': A szöveg ASCII kódjait befordítja a memóriában, majd az utolsó karakter után elhelyez egy nulla byte-ot. Hasznos, ha valaki sokat használja a Basic romban $ab1e címen található kiíró rutint, amely bemenő paraméterként egy mutatót vár a kiírandó, nullával lezárt karakterláncra.

.shift 'szöveg': Az előbbi parancshoz hasonlóan a karakterkódokat befordítja a memóriába, azzal a különbséggel, hogy a legutolsóként beírt karakter hetedik bitjét magasra állítja. Esetleges saját kiíró rutinunkhoz használhatjuk, az így lezárt szöveg nem tartalmazza azt az egyébként felesleges nulla byte-ot a karakterek után.

.rta $1234,cimke: Az utasítás után írt szám vagy cimke értékéből kivon egyet, majd az így kapott word-ot elhelyezi a memóriában, az alsó byte-tal kezdve. Egy helyen látom értelmét:

```
          lda mutato
          asl
          tax     lda tabl+1,x
          pha
          lda tabl,x
          pha
          rts
tabl      .rta cimke1,cimke2
```

Ebben a kis programban a mutató értéke dönti el, hogy a program a továbbiakban a végrehajtást a cimke1 vagy a cimke2 helyen folytatja.

A következő pszeudoparancsoknak semmi hatásuk nincs a fordító működésére, csak és egyedül nyomtatás közben van szerepük.

.pron : nyomtatás megkezdése
.proff : nyomtatás befejezése
.showmac : makrók nyomtatásának bekapcsolása
.hidemac : makrók nyomtatásának kikapcsolása

További pszeudoparancsok:

.block : változóblokk megnyitása
.bend : változóblokk lezárása

Az utasítások segítségével a címkék szempontjából különálló blokkokat hozhatunk létre a forrásprogramon belül. Ezzel a módszerrel lehetővé tehető egy programon belül ugyanazon címkék használata, amire egyébként nem lenne lehetőség. Több részprogram összefűzésénél lehet nagyobb jelentősége.

.include 'filenev'

Megpróbálja megnyitni a szerintünk az éppen meghajtóban lévő lemezen található szekvenciális file-t, majd a programszámláló aktuális értékétől kezdve befordítja a tárba. Őszintén szólva, a Commodore lemezegységek lassú volta miatt, ez az egyébként nagyon hasznos utasítás kibírhatatlanul hosszúfordítási időket eredményez. Ha netalán valaki hozzábarkácsol gépéhez egy merevlemezes meghajtót, nagyon fog örülni neki. (Nem viccelek, hallottam egy norvég illetőről, aki mindezt megcsinálta. Régi profik még biztos emlékeznek rá, Einstein/UpFront néven dolgozott.)

.lbl cimke: cimkedefiniálás

.goto cimke: feltétel nélküli ugrás a .lbl utasítással definiált címkére.

Ha nagy területek gyors másolására van szükség, elterjedt módszer az ún. zuhanóprogramok készítése. Ezekben semmilyen indexelt címzés, elágazás vagy ciklus nem található, csak abszolút címzésű másolóutasítások. Az ilyenek begépelése rendkívül nagy és unalmas munka lenne, de a fent említett, valamint a következő részben tárgyalandó feltételes utasítások segítségével a probléma megoldható. Hátránya, hogy makromeghíváson belül nem használható.

Következzenek a feltételes fordítást lehetővé tevő parancsok:

.if kifejezés: ha a kifejezés értéke nem egyenlő nullával,
.ifeq kifejezés: ha a kifejezés értéke egyenlő nullával
.ifpl kifejezés: ha a kifejezés értéke pozitív
.ifmi kifejezés: ha a kifejezés értéke negatív
.endif: a feltételblokk lezárása

Ha az if utasítással adott feltétel teljesül, az assembler a következő sorral folytatja a fordítást, ha nem, az if és az endif által körbefogott blokkot kihagyja és a fordítás az endif után folytatódik.

Példa zuhanóprogramra:

```
start     .var $1000
dest      .var $2000
hossz     .var $0100

cimke     .lbl
          lda start
          sta dest
hossz     .var hossz-1
start     .var start+1
dest      .var dest+1
          .ifeq hossz
          .end
          .endif
          .goto cimke
```

Egy másik lehetséges felhasználási módszer:

```
NTSC      =0
          .if NTSC
          nop
          nop
          nop
          .endif
```

Ha valaki egy NTSC gépen akarja lefordítani az általunk írt forrásprogramot, csak át kell írnia a lista elején található változó értékét, s a program végrehajtja a megfelelő módosításokat, jelen esetben valamilyen időzítésre érzékeny rész elé befordít még három nop utasítást.

Makróprogramozás:

A makrók olyan alprogramok, melyeket meghívásukkor az assembler ténylegesen is be fog fordítani a tárgyprogramba, mégpedig annyiszor, ahány meghívás az adott makróra történt. Nem tévesztendők össze a szubrutinokkal, amelyeket a processzor kezel a program futtatása során. A makrók kizárólag a fordító számára jelentenek valamit, a futtatás során már

semmi jelentősége, hogy az utasítás forráskódban található megfelelője egy makro lefordítása során került a tárba vagy sem.

Parancsok:

.macro: definíció kezdete, az így definiált makrók köré a program egy cimkeblokkot is létesít

.segment: a fenti utasításhoz hasonlóan a definíció kezdetét jelöli, de most a makró köré nem kerül cimkeblokk.

.endm: makródefiníció vége.

#makronév (par1, par2, ..., par8): makró hívása, maximum 8 paramétert lehet átadni, például:

```
poke     .macro
         lda #£2 ;második paraméter
         sta £1  ;első paraméter
         .endm
         #poke 1024,0
```

A program lefordítva az alábbi eredményt adja:

```
         lda #$00
         sta $0400
```

A makróknak kétféle, numerikus ill. karakter típusú paramétert lehet átadni. Ezeket természetesen keverhetjük is, de a makron belül a numerikusnak szánt paraméterre a £ karakterrel, a szövegre pedig a @-cal kell hivatkoznunk.

Mint már említettem, a .goto feltétel nélküli ugróutasítás nem használható makrón belül. Igen ám, de mi a helyzet akkor, ha mégis szükség lenne rá egy ciklus szervezéséhez? Ez a kényszerhelyzet hívta életre a rekurzív makrókat, ugyanis makrót makróból is meg lehet hívni. Remélem senkinek nem okozok nagy kellemetlenséget vele, de a rekurzív eljárásokat nem fogom itt részletesen magyarázni, terjedelmi okok miatt. Valamikor a cikket is be kéne fejezni, s a téma nem hiszem, hogy különösöbb popularitásra tarthat számot. Azért egy példát ideírok, azon kevesek, akiket ez érdekel, a példából ki tudják bogarászni a dolog lényegét. Ez a makró adott hosszú puffert foglal le, s fel is tölti a megadott értékkel.

```
tabl     .segment
szaml    .var £1+1
b       .var £2
         #tab
         .endm

         tab .segment
szaml    .var szaml-1
         .if szaml
         #tab
         .endif
         .byte b
         .endm

         #tabl 20,2
```

A makró tényleges meghívására a lista végén kerítettünk sort, s egy 20 byte hosszú puffert fogunk eredményként kapni, 2-esekkel feltöltve.

Itt hívnám fel a figyelmet arra a meglepő tulajdonságra, hogy a makró az átvett paramétereket akát egy mnemonik módosítására is fel tudja használni. Gépeljük be a következő példaprogramot, indítsuk el és garantáltan meg fogunk lepődni. (Nagyon remélem, hogy nem gépeltem el sehol. A meglepődés mindenképp garantált.)

```
do       .segment
         .block
loop     .endm

while    .segment
         b%1  loop
         .bend
         .endm
         ldx #5
         #do
         ldy #2
         #do
         lda #'*'
         jsr $ffd2
         dey
         #while 'pl'
         lda #' '
         jsr $ffd2
         dex
         #while 'ne'
         rts
```

A példa kissé nyakatekert, de mindenki szíves figyelmét felhívom a while nevű makróra, melyben egy bne ill. bpl utasítás váltogatja egymást, az átvett paramétertől függően.

A sok "haszontalan" példaprogram után álljon most itt egy olyan is, melynek már első látásra is hasznát tudjuk venni programjainkban.

```
szoveg  .macro
         ldx #<text
         ldy #>text
         jsr $able
         jmp end

text     .null '%1'
end      .endm

         #szoveg 'peldaprogram'
```

A makró minden meghívásakor az assembler befordít egy olyan rutint, mely a futtatáskor ki fogja írni a paraméterként adott szöveget.

Mint azt már a leírás elején megígértem, következzék most egy olyan rész, melyben egy picit eltérünk magának az assemblernek a kezelésétől, s foglalkozunk egy picit a felhasználást akadályozó problémákkal. Először is, az assembler, egy C64-est feltételezve, szinte semmilyen komoly munkára nem használható. Amíg csak kisebb programokat, programocskákat írogatunk, ahol nagy valószínűséggel semmi szükség grafikára vagy zenére, addig az assembler tökéletesen megfelel céljainknak. Azonban abban a pillanatban, amikor már szükségünk van grafikára, kiderül milyen óriási akadály is az, hogy az assembler helyből elfoglalja a memória felét. A második, első pillanatban kisebbnek tűnő kellemetlenséget akkor fogjuk megtapasztalni, mikor a nagy gonddal készített programunk úgymond elszabadul, s elkezdi összeszemetelni a memóriát. Ilyenkor óriási a valószínűsége annak, hogy a forráskód és a fordító is megsérül, s lehet újratölteni az egészet. Ez első alkalommal semmi, második alkalommal már idegesít, a harmadikban meg kivágjuk az egész konfigurációt az ablakon.

Ezekre a problémákra két, alapvetően különböző megoldás is kínálkozik. Az elsőt a FairLight nevű svéd csapat kezdte el népszerűsíteni. Ők úgy módosították az assemblert, hogy az használja a 1764-es memóriabővítőt. A program szerkesztése közben minden grafika, zene és egyéb hókuszpókusz a bővítő memóriájában található. A fordítás szintén a bővítőbe történik, majd a program elindításakor az assembler szépen kimásolja magát és a forrást a bővítőbe, majd a grafika és a tárgykód a gépbe kerül, így már futtatható állapotban. A módszer legnagyobb hátránya, hogy a bővítő lefoglalja azt a portot, amelyre a hibajavítás során a kártyát dugnánk.

A második, legbiztosabb megoldás az, ha az assembler és a forrás egy másik 64-ben van, s a tárgykódot egy párhuzamos kábellel a user-portra küldjük. A kiegészítő rutinokat nem nehéz megírni, a kábel pár fillérbe kerül, s így áthidalunk egy halom más problémát is. Ezzel a módszerrel természetszerűleg a tár bármely részére fordíthatunk, nem kell félnünk a fontos rendszerterületek felülírásától. A sokat emlegetett NewComer is így készült a kezdetben, míg a másik 64 is kicsi nem lett.

Sajnos a segédprogramok leírására nem maradt helyünk, így csak megemlíteném párat:

Reass: tárgykódból forráslistát generáló modul

Xmon: forráskódban adott monitorprogram

Convert: Profi Ass forráslista konverter

S így leírásunk végére is értünk, én pedig továbbra is maradtam tengermély tisztelettel: *Prunoki*

Foto: Ács Zsolt

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XII. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE

VDG-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

Előbeszéd

Több mint egy év múlt el azóta, hogy először jelentkeztünk a GURU hasábjain, s először ígértük meg a M.A.G.U.S.-t.
Nem gondoltam volna, hogy tizenkét hosszú hónapnak kell eltelnie ahhoz, hogy az ígéret valóra váljon. Most, amikor ezeket a sorokat írom - november 23-án -, már nyomdában van a kötet, kockákkal egyetemben, s a terjesztőkkel is megköttetett a szerződés. Minden okom megvan feltételezni, hogy mire a GURU napvilágot lát, a rég várt "csoda" már az utcán van. Ha valamilyen balszerencse folytán a lap mégis hamarabb jelenne meg, akkor türelmet kérek, csupán néhány napot - a nyomda talán csúszik, ám M.A.G.U.S. van - lesz. Különös, korszakzáró esemény ez nekünk: egy vágy, egy álom beteljesülése. Ha jól emlékszem, hatodik éve dolgozom azon, hogy megjelenhessen magyar nyelvű szerepjáték, s most, hogy teljesen elkészültünk, nekem is furcsa kissé - hihetetlen, hogy minden összeállt, hogy sikerült kockákat is szerezni, s hogy a hat éve folyó munka végére értünk. Azt hiszem, azért néhány magyarázó szóval tartozom: noha nagy hangon fogadkoztunk, hogy nem lesz drágább 599Ft-nál, pont egy százassal kerül többe. Ennek oka igen egyszerű, nem tudtunk itthon kockákat gyártatni - változatlanul -, így kénytelenek voltunk Amerikából beszerezni a szükséges készletet. Két kötetről volt szó - végül egy lett belőle, igaz meglehetősen terjedelmes. Sokat törtük a fejünket, sokat vitáztunk, míg az eredeti koncepció megváltoztatása mellett döntöttünk. Úgy éreztük, haladnunk kell a korral, s hogy a tematikailag jobban áttekinthető formátum divatját nem hagyhatjuk figyelmen kívül. (Meg a nyomda is könnyebben, rövidebb idő alatt boldogul.)
Most csupán az a kérdés, hogy azt adtuk-e, amit a szerepjátékos társadalom várt. Remélem igen. Remélem mindenkinek tetszik. Persze nem tökéletes, nyilván vannak benne olyan részek, amit jobban meg lehetett volna csinálni. Ezúton kérek hát mindenkit, hogy segítsen! Írja meg észrevételeit, azt, hogy mi tetszett és mi nem; hol kellene változtatni és hogyan. Mert a M.A.G.U.S.-nak lesz második, javított és bővített, helyenként átdolgozott kiadása, úgy egy-két év távlatában.
Mint az előző számban említettem, a GURU-ban megszűnik a RÚNA rovat. Azonban marad három-négy oldal, csupán azok kedvéért, akik megszokták és megszerették - hisz a "szórakoztató informatikai magazin" vonzerejét sem akarjuk csökkenteni -, azoknak azonban, akik több információra, átfogóbb Ynev-képre, új NJK kasztokra, karakterekre, bestiákra, térképekre, kalandmodulokra, Wayne Chapmanre és más léhaságokra vágynak, még jobb hírrel szolgálhatunk: 1994 januárjától indul útjára a magazinná növekedett RÚNA, melyben mindez, s még több lesz található.
Azon igyekszünk, hogy minden lehetséges eszközzel a M.A.G.U.S "keze alá" játsszunk, már csak azért is, mert ezt - szükségesnek látjuk ehelyütt leszögezni - egyedül a RÚNA teheti. A M.A.G.U.S. olyan szellemi termék, mely megszületésének pillanatától bővül, alkotói pedig elszánták magukat arra, hogy e folyamatot mindvégig irányításuk alatt tartják. Az

folytatás a 10. oldalon

BESTIARIUM

Démonok - Urak és Hercegek

A démoni hierarchiában a legfelsőbb helyeket a démonurak és -hercegek foglalják el.
Démoni síkból - akár Elsődleges Anyagi Síkból - nem egyetlen egy létezik, hanem végtelen sok. Minden egyes ilyen sík különböző. Más a táj, mások a színek és mások az azt benépesítő közdémonok. Egy azonban közös bennük: minden Démoni Síkot egy Démonherceg ural. A Démonhercegek egymással igen laza kapcsolatban állnak. Néha háborúznak, néha szövetségeket kötnek. Ha az egyik esetleg szemet vetne egy másik herceg síkjára, az ellen gyakran összefognak és egyesült erővel törik le hatalmát.
A Démonhercegek a közdémonok fölött erejükkel és kimagasló képességeikkel uralkodnak. Ebben az adott síkon élő démonurak segítik őket.
A Démonurak, erejüket tekintve, igen közel állnak a Démonhercegekhez. A különbség mindössze annyi, hogy a Démonherceg uralkodik. Nemegyszer volt már arra példa, hogy egy Démonúr fellázadt hercege ellen és könyörtelenül lemészárolta, hogy azután ő vehesse át a helyét. A legtöbb Démonherceg így került hatalomra. Sokszor előfordul olyan is, hogy több Démonúr összefog a herceg ellen és együttes erővel döntik meg hatalmát. Ilyenkor azonban újabb pusztító háborúk következnek, mivel a valaha volt szövetségeseg közül csak egy uralkodhat. Ha kiderül, ki a legerősebb közülük, az áltaban seregével lemészároltatja a többit, nehogy később ellene forduljanak. Bármit tesz is a démoni uralkodó, mindig akad újabb jelentkező, aki a trónjára áhítozik és előbb-utóbb meg is kaparintja azt. Éppen ezért a Démoni Síkokat szinte soha nem szűnő, pusztító háborúk dúlják.
Ezekhez a démoni csatározásokhoz ritkán van köze egyszerű halandóknak, tekintve, hogy még a legegyszerűbb közdémonok harci képességei is jóval felülmúlják az átlag emberi értékeket. A Démonurak és -hercegek ugyan képesek puszta akaratukkal térkaput nyitni akár egy másik létsíkra is, mégis ritkán kerülnek kapcsolatba a Belső Síkokkal. Az egyetlen ilyen kivétel talán megidézésük. Ilyenkor - legyenek akár a leghatalmasabb hercegek - nincs más választásuk, meg kell jelenniük megidézőjük előtt. Természetesen egyetlen démon sem szereti ha megidézik, de a gyertya és rajta keresztül a pusztulás fenyegetése kényszeríti őket.
Démonurakat és -hercegeket idézni nagy vakmerőség. Kevés halandónak van egyáltalán csak közelítő fogalma, hogy ezek a rettenetes lények mire képesek. Egyes tudósok és varázslók éveket szentelnek a démonok behatóbb tanulmányozásának (lásd Demonológia Képzettség). A Demonológiában jártas varázslók birtokában vannak a tudásnak, mely segítségével akár démonherceget is idézhetnek, ám mégis ritkán teszik, mert pontosan tudják, milyen veszélyekkel jár.
A megidézett Démonúr ha csak teheti, idézője ellen fordul. Gyakran nem ő maga támad a varázslóra, hanem térkaput nyit és szolgáit hívja segítségül. Ha a varázsló gondol is arra, hogy a megidézett démont varázskörök segítségével bebörtönözze, a démon által hívott többi démon azonban nem a körben fog megjelenni, hanem a varázsló mellett. Akármilyen ravasz is legyen a varázsló, a megidézett nem nyugszik, míg nem talál egy apró rést a védelmén - akkor pedig lecsap. Többször előfordult már óvatlan halandókkal, hogy magukat hatalmasnak gondolván egy Démonurat idéztek meg, és hajtottak szolgálatukba. A démonnak nem volt ideje a varázsló ellen fordulni, végrehajtotta hát a rá kiszabott feladatot. Ezekután megidézője a mágikus gyertyát kinyújtotta az idéző pentagrammából, amitől a démon azonnal saját létsíkjára került. Nem számolt azonban azzal, hogy a Démonurak maguk is képesek térkapuk nyitásával a Síkok között közlekedni. Ennek megfelelően a bosszútól fűtött démon saját akaratából visszatér az idézés helyszínére és végez a meggondolatlan varázslóval.
Azt gondolhatná az egyszerű, emberi elme, hogy a démon elpusztítása megoldás a kérdésre. A varázslónak mindössze el kell fújnia az idéző mágikus gyertyát, és a démon porrá omlik össze. Lelke nem lévén, ez számára a teljes megsemmisülés, a létezés megszűnése. Az elpusztított Démonúr halálát viszont hercege fogja megtorolni. A Démonherceg valószínűleg nem tűri tétlenül hű támogatójának elpusztítását. Más a helyzet, ha valaki egy megidézett Démonherceget pusztít el. Amint alattvalói megérzik hiányát, azonnal kitör a háború a trónért. A többi Démonherceg viszont valószínűleg bosszút áll, hiszen egy olyan varázsló, aki elpusztította egy társukat, komoly fenyegetést jelent számukra is.
Bármekkora veszélyt hordoz is a démonok megidézése, mindig akadnak olyan vakmerőek, akik az alvilági hatalmakhoz fordulnak segítségért.
A fentiekből kiviláglik, hogy a démonok idézése a karakterek számára is

ezer veszéllyel terhes. A gondos KM csak akkor engedheti, hogy játékosai közdémonnál erősebb alvilági lényt idézzenek, ha igen alapos indokuk van rá. Még így is jól teszi, ha előtte alaposan tájékozódik a megidézendő démon képességeiről. Néhány különleges esetben - ha a KM úgy ítéli - a démon eláll a bosszútól. Ilyen kivételes eset lehet, ha a démon kap cserébe valamit.
Ha a fenti figyelmeztetések ellenére egy karakter - vagy éppen a KM egy NJK képében - úgy dönt, hogy megidéz egy Démonúrt- vagy herceget, álljon itt egy példaként. A KM megteheti, hogy saját maga dolgoz ki Démonurakat, de tegye ezt tekintettel arra, hogy a démonurak jóval erősebbek a közdémonoknál, ám hatalmuk meg sem közelítheti az istenekét.

Ligeroe

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 250 (SZ) 240 (L)
Támadó érték: 300
Védő érték: 350
Kezdeményező érték: 60
Célzó érték: 60
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 72
Fájdalomtűrés pontok: 212
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 20. Szintű, Mesterfokú alkalmazó
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Káosz
Tapasztalati pont: 19000

Az egyik legerősebb Démonherceg mind között, Ligeroe a Gyötrelem Síkjának ura. Megjelenésre emberi, leginkább egy Xingre hasonlít. Bőre - ha ugyan bőrnek lehet nevezni - enyhén szürkés árnyalatú. Szemei fakózöldek. Dús szemöldökei egyetlen sötét vonalat vonnak homlokára, az orra fölött kis háromszöget rajzolva. Tekintete átható és természetfeletti akaraterőről árulkodik.
A Gyötrelem Síkján égre törő, csipkézett gerincű hegyek között lapos, sivár pormedencék húzódnak. Minden szürke vagy fekete, más szín ezen a Síkon nem lelhető fel. A pormedencék tágas síkságok, ahol mindent egyöntetű, szürke por borít. A sivárságot csak itt-ott töri meg egy-egy torz növény. Ezek távolról emlékeztetnek az Elsődleges Anyagi Sík fáira, de törzsük göcsörtös és torz, leveleik összeaszottak. Az összes ilyen növény koromfekete, mintha csak egy hatalmas tűzvészben szenesedett volna el. Az ég e fölött a kietlen táj fölött zöldesszürke, leginkább nehéz viharfelhőkhöz hasonlatos. Nap sohasem süt le a Gyötrelem Síkjának puszta vidékére, a fény az örökké gomolyogni látszó égből árad. A Síkot igen sok közdémon lakja, de még annál is nagyobb a síkságokon céltalan bolyongó Denebolák, azaz démonfattyak száma. Ezek a lélektől megfosztott testek démoni portyák vagy félelmetes kárhoztató átkok eredményeképp kószálnak itt.
A legnagyobb hegység tetején, egy fennsíkon emelkedik Ligeroe palotája. A hegységet alkotó sötétszürke kőből emelték, éppen ezért nem is látszik, meddig tart a hegy és honnan kezdődik már a vár. A palota minden tekintetben hatalmas. Falai magasak, tornyai az égig nyúlnak. A várban megszámlálhatatlan Xing és Malmoth lakik, körülötte pedig állandóan Sherebek hada járőröz.
Ligeroe tart egy különleges csapatot is vára mélyén: húsz félelmet nem ismerő Sytixet. Ha ő maga bajba kerülne, ezeket idézi meg és szabadítja rá ellenfeleire. Ha ennek ellenére mégis harcolni kényszerül, mágikus módszerekhez folyamodik. Szinte egyedülálló ismerője a Külső és Belső Síkok anyagi, asztrális és mentális mágiájának. Ezt úgy alkalmazza, mintha 15. Tapasztalati Szintű varázsló lenne, azzal a különbséggel, hogy varázslatait a sárkányokhoz hasonlatosan hozza létre: vagyis nem kell a mágikus rúnákat kimondania, netán a levegőbe írnia, elég pusztán elméjében felidézni azokat. Emiatt a varázslás ideje minden mozaiknál 1 szegmens.
Nem csak a mágiahasználatnak, az álcázásnak is nagymestere. Parancsol a fénynek és a hangnak akár a Bárd. (Azaz a szabályokat tekintve alkalmazza a Bárd fény- és hangmágiáját. Ez nem jelenti azt, hogy bármi köze is lenne a Bárdokhoz!)
Bárki, akinek a szemébe néz, elbátortalanodik átható tekintetének súlya alatt. NJK-k veszítenek a Bátorságukból 12-t, Játékos Karaktereknek pedig Asztrális ME-t kell dobniuk 60E ellen, különben félelem lesz rajtuk úrrá. Ebből ki is derül, hogy Ligeroe ellen fordulni csak elit vagy fanatikus harcosoknak és Játékos Karaktereknek van esélye. Ezenkívül puszta akaratával használhatja a Kyr Pszi Mágikus Tekintet diszciplínáját, 20. Szintűként.
Akár a többi Démonúr, Ligeroe is bármikor képes feltölteni elméjét Manapontokkal egyetlen kör leforgása alatt.
Mialatt varázsol vagy Mana-pontot gyűjt, harcolhat is. Ezt rendszerint saját kardjával teszi, amelyet a Gyötrelem Síkjának különleges anyagából ő maga készített. Pengéjét a hatalom rúnáival rótta tele, amelyek a kardot sosemlátott erővel ruházzák föl: KÉ +30, TÉ +40, VÉ +30, Sebzés 3k10.
Ezenkívül Ligeroet mágikus képességeinek köszönhetően állandó aura védi a támadásoktól, amely 10-es SFÉ-nek felel meg.
Ha valaki arra vetemedne, hogy megidézi, Ligeroe azonnal térkaput nyit és hívja fanatikus Sytixeit. Ha ez nem célravezető vagy nem kivitelezhető, ő maga próbál meg végezni az idézővel. Akár így, akár úgy a vakmerő varázslónak lakolnia kell.

RŰNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HÍRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

BESTIARIUM

Vérnarancs

Előfordulás: Lenne inkább fel...
A megjelenők száma:
Mindig több a kelleténél
Termet: Hámozási állapot függvénye
Sebesség: Araszol
Támadó Érték: Nevetséges
Védő Érték: Kacagtató
Célzó Érték: Az nincs...
Sebzés: Lásd a leírásban
Támadás/kör: Havonta egyszer
Életerő-pontok: Mint állat
Fájdalomtűrés-pontok:
Mint másik állat
Asztrál ME: Sebezhetőek...
Mentál ME: Hézagos
Méregellenállás: Tesztelés alatt
Pszi képzettség: Felszínes
Intelligencia: Bunyesz
Jellem: Változó
Tapasztalati pont: Ezér'?

Ezek a lények nem lakói egyetlen ismert univerzumnak sem, kizárólag a WOTAN multiverzumban honosak. Semmi sem kapcsolja őket Ynelvhez, csupán véletlen az is, hogy a V..A..R..Á..Z..S..L..Ó.. rendszerében kerültek kidolgozásra. Így ugyanis mindenki pontosan fel tudja mérni képességeiket, s beillesztheti saját WOTAN világába - ha létezik ilyesmi.

A vérnarancsok távoli rokonai a vérfarkasoknak és egyéb vérlényeknek. Köztudomású, hogy ezek a hónap egy napján - legtöbbször holdtöltekor - hatalmas erőre tesznek szert, s pusztító energiákat szabadítanak a világra, kárt okozva mindenkinek. A vérnarancsok sokban hasonlatosak e neves ősökhöz, de a WOTAN multiverzum furcsa világában, ahol semmi reális és épeszű nem maradhat fenn néhány óránál tovább, ők is átalakultak.

A vérnarancs faj kizárólag egy égitesten őshonos. Névtelen bolygó körül keringő hold ez, vöröses homokkal borított hegyek, völgyek unalmas, lepusztult vidéke. A hold a messzi űrből sem látszik másnak, csak unalmas, felesleges, mélyvörös kőtömbnek. A narancsok azon kevés faj egyikét jelentik, akik túlélték ezen a zsákutcát jelentő égitesten. Végtelen makacsságukban arra is képetlenek voltak, hogy kipusztuljanak, s valami náluknál méltóbbra hagyományozzák az otthonukat jelentő holdat, vagy annak űrben elfoglalt helyét.

Testfelépítésüket tekintve a vérnarancsok gömbölydedek, vékony, elcsökevényesedett fogócsápokkal és hatalmas, széles szájjal. Szemük apró, s ritkán látnak vele az orruk hegyénél távolabbra. Fülükre is kár szót vesztegetni, legnagyobb érzékszervük széles, sima nyelvük, melyet 40-50 centisre is kinyújthatnak. Csápjaik a polipok karjaira emlékeztető testfüggelékek. A lények fogsora nevükhöz méltó, ijesztő szemfogak merednek elő belőle, teljesen tetszőleges irányokba. Sajnálatos, hogy fogsorukat nem takarják ajkak, így mindig vicsorognak. Kedvelik a vért, különösen, ha másokéról van szó. Testük furcsaságai azonban eltörpülnek lelki és szellemi valójuk torz volta mellett. Magukat a világ legelmésebb, legbékésebb, legjólelkűbb lényeinek tartják. Intelligenciájuk ritkán lépi át a Bunyesz és Szutymák közti misztikus határt, ám ez sohasem tudatosult a gyenge elmék eme gyülevész hadában. Tárgyakat nem munkálnak meg, kivélelt csak a toll és papír jelent. Ezekkel egy erre tévedt űrjármű felelőtlen utasai ismertették meg őket, nem számolva azzal, mekkora veszélyt szabadítanak a multiverzumra. A vérnarancsok ugyanis új értelmet találtak a már-már céltalannak vélt létezésben, s "alkotásra" adták fejüket. Havonta egyszer éri el őket a végzetes transzformáció, mikoron csöppnyi elméjük rejtett mélységeinek borzalmai a felszínre törnek, papíron testet öltve. Pazar remekműveik csak a Vogon irodalom kétes értékű alkotásai között állnák meg helyüket, de mint ez utóbbiak esetében is elmondható, ez egy cseppet sem aggasztja őket. Tudván tudják, még a bundás tüskésdisznók elől is elviszik a vérpálmát. Egyszer aztán az egyik főnarancsnak, talán pont annak, kinek neve egyébiránt nyelvükön körül-belül rosszindulatú daganatot jelent, saját gondolata támadt. A több hetes ünneplés, zene-bona után sok vérnarancs úgy döntött, meghallgatja neves társuk elképzelését. A gondolat elsöprő sikert aratott - megnyitotta az utat a világhír felé. A narancsok ugyanis összegyűjtötték a havi-baj alatt létrehozott "értékeket", s sokszorosítani kezdték. Ezzel létrehozták azt a félelmetes fegyvert, melyből a felolvasás több lézerkarabély pusztító hatásával ért fel. A vérnarancsok egyre bátrabbak lettek, s gondolataik szárnyán - űrhajó híján - nekiláttak a világűr meghódításának. Eddig szerencsére nem jutottak messzebb holdjuk bolygójánál - ezt azóta tapasztalt űrvándorok az Áldozatok Földjeként emlegetik. A katasztrófa sújtotta bolygó lakói hisznek a M.E.S.S.I.Á.S.-ban, aki majd elhozza számukra a várva várt holdfogyatkozást.

M.A.G.U.S. karakterlap

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Max. Ép	Max. Fp
Akt. Ép	Fp/Szint
Akt. Fp	

Kezdeményező Érték (KÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül
Módosítók	

A Karakter neve

Kaszt ______

Faj ______

Jellem ______

Vallás ______

Szimbólum ______

Szülőföld ______

Iskola ______

Tapasztalati Szint

Támadó Érték (TÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül
Módosítók	

Védő Érték (VÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül
Módosítók	

Célzó Érték (CÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül
Módosítók	

HM/Szint	Tám./kör

Ψ képzettség

Iskola típusa ______

Használat foka ______

Használat szintje ______

Akt. Ψp	Max. Ψp
Ψp/Szint	

Ψ pajzsok

ASZTRÁL	MENTÁL
Statikus	Statikus
Dinamikus	Dimanikus
ME	ME

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp
Akt. Mp	

Egyéb módosítók ______

Viselt páncél

MGT	Max. SFÉ	SFÉ

Pajzs

Pajzs VÉ

Sebzés

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés



Képzettség pontok	Kp/Szint	Egyéb módosítók

Képzettség	Kp	fok/%	Képzettség	Kp	fok/%

Kincsek

réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

Felszerelés	darab	elhelyezés	Felszerelés	darab	elhelyezés

Varázstárgyak

A Karakter leírása

Tapasztalati pontok

Pontok
a következő szinthez

Champdor Design



Képzettségekről bővebben

Élettan

Ynev világi tudományai közül a legtitokzatosabb az élet forrásának tapintható, használható, anyagi valóságának kutatása, az élettan. Legalább akkora elismerés és tisztelet övezi a tudósokat, akik ezzel foglalkoznak, mint a Bölcsek Kövét s az arany csinálás titkát kereső alkimistákat. Ynev birodalmaiban saját hagyományai vannak ennek a tudománynak, melyeket befolyásol a vallás és filozófia is. Az élettan tudósai magát az Élet Principiumát kutatják, azt a szikrát, ami szükséges ahhoz, hogy a test és lélek élő, cselekvő személlyé változzon. Ezzel a megfoghatatlan, ismeretlen erővel az ember rendelkezne a teremtés lehetőségével, s ki tudja, talán egyenlővé válna magukkal az istenekkel is. Ezért papok, különösen Kradnak, a tudomány istenének papjai és Kyelnek, a teremtés és pusztítás istenének követői, foglalkoznak az élettan tudományával. Más rendek éppen ellenkezőleg, az istenek hatalmától rettegve megpróbálnak minden ilyen kutatást meghiúsitani, eredményt eltörölni. Szerintük az emberi nem pusztulásához vezethet az, ha maga is isteni rangra pályázik, s önnön nagyravágyása hozza majd el végzetét. Domwick papjai ezért üldöznek mindenkit, akinek vágya az isteni tudás megkaparintása. Tiltják a halottak felboncolását is, több okból. Szerintük ezt csak halottidéző nekromanták vagy boszorkánymesterek teszik, így, ha valakiről megtudják, hogy holttestekkel kísérletezik, az biztos lehet abban, hogy Domwick hívei ezt nem hagyják megtorlatlanul.

Az Élet Principiumát először elf mesterek próbálták meglelni, de ők inkább az anyag nélküli energiát keresték, s megközelítési módszerük elmélkedésből, a lélek és test kapcsolatát fejtegető filozófiai munkákból állt. Semmilyen igazi eredményt nem értek el, bár gondolataik sokban gazdagították különböző istenek teológusainak munkáit. Sok elf továbbra is a test egy eldugott zugában sejti az élet forrását, mely a halálkor energiává alakul, s láthatatlan mágiavihar közepette elhagyja egykori gazdáját, hogy később más testben, új lélekkel térjen vissza. Ezt a mágiavihart több varázsló is igyekezett meglelni, eddig teljesen sikertelenül.

A dzsadok nekromantái is komoly érdeklődéssel fordultak a tudomány felé, de tudásvágyuk teljesen a holttestek újra élővé tételére irányult. Vizsgálódásukat mindig hullákon végezték, ott próbáltak valamilyen jelre bukkanni. Mágiájukkal a holttestekből zombit vagy magasabb rendű élőholtat teremthettek, de igazi élőlényt nem. Csak mágia mozgatta teremtményeiket, s nem tudtak új irányba lépni kisérleteikkel. A halottmozgató mágiát tökéletesítették, de az Élet Principiumához ők sem kerültek közelebb. Abdul al Sahred Necrografiájának egyik fejezetében tökéletesen leírja a necromantika és az élettan viszonyát:

"...Kezdő nekromantákat sokszor kápráztat el a páratlan lehetőség fénye, hogy igazi életet leheljenek teremtményükbe. Az élettan mestereinek könyveit lapozgatják, keresve a megoldást az Élet titkára. Holott az Élet Principiuma tönkretesz mindent, amiért küzdöttek. Mágiájuk nem hat az élőkre, csak a holtak urai ők. S nem látják azt sem, hogy az élet szikrája ellenségükké teheti a létrehozott lényt. Az élet egyet jelent a szabad akarattal, a szabad akarat pedig az engedetlenséggel. Az élőlény sohasem lesz tökéletes szolga. A halottmozgatás mágia kombinálható sok más erővel, így a létrehozott teremtmény még korlátozott intelligenciára is szert tehet. Sohasem lesz hűtlen gazdájához, az újra élővé tett lény viszont teremtője torkának ugorhat. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az élő test mennyivel törékenyebb, sebezhetőbb a halottal szemben. A holttest nem érez fájdalmat, nem árthat neki a hideg, a fagy. Így válhat tökéletessé, tökéletlenségében. A nekromantika tudományában így az Élet Principiumának nincs helye. Ez csak a gyengék és leánylelkűek vágyálma, a tökéletlen ember újabb esélye, hogy magához hasonló tökéletlent teremtsen..."

Az élettan igazi mesterei Doranban dolgoztak, s dolgoztak ma is. Ők nem magát a Principiumot, hanem az életet magát, a csodás folyamatot kutatták. Legnevesebb képviselőjük, Deludus Mons, P.sz. 3310-ben született Doran külső városában, egy gyógyító fiaként. Apja mestersége már korán vonzotta az ifjút, de éles elméjét a miértek foglalkoztatták, s nem a gyógyítás tradicionális eszközei. Elhatározta, leírja magát az életet, s így sokkal hatékonyabban gyógyíthat majd. Az ifju varázstanonc lett, s az élet kutatásának gondolatára csak később tért vissza. Több évtized magányos munka után tanítványokat fogadott, s öt évvel később nyoma veszett. Több legenda is foglalkozik eltűntével: egyesek szerint megtalálta magát a Principiumot, s az istenek maguk közé emelték Ynevről. Egy bárd állítólag találkozott vele eltűnte

után két évvel, az Elátkozott Vidéken. Többedmagával vándorolt, s az élet furcsa formáit tanulmányozta. A világnak hagyta két kötetes összefoglaló munkáját, melynek címe, a nekromantika alapműve,a Necrografia után, Vitagrafia lett. Ez a kötet mindazon kutatási eredményt tartalmazza, amit a mester tanítványainak fogadásáig elért.

Deludus volt az első, aki felismerte, hogy az életet magát szinte lehetetlen holt lényeken megfigyelni. Tudta viszont, hogy élő embereken nem kísérletezhet, így az állatok szervezetét kezdte tanulmányozni. Dorani laboratóriumát többször próbálták elpusztítani, mert attól féltek, szörnyeteget akar teremteni, ami veszélyes lehet az emberekre. Valójában egereken és békákon végzett kísérleteket. Megfigyelte az izmok működésének mechanizmusát. Igazolta, hogy a mozgáshoz az szükséges, hogy az izmok, melyek a csonthoz rögzülnek, összehúzódjanak. Az összehúzódás forrása pedig a gerincvelő, illetve az onnan kilépő idegek. Béka végtagon végrehajtott kísérletekkel fedezte fel ezt, s felismerte az ideg sértetlenségének fontosságát is. Az agy szerepére nem bukkant rá a mozgásban, bár valószínűnek tartotta, hogy a gerincvelő, mivel összeköttetésben van vele, innen is utasításokat kap. Ezek után holttesteket boncolt, s párhuzamot állított fel a béka és az emberi szervezet között. Több idegtérképet is rajzolt, melyen az izmokhoz futó idegek meglehetős pontossággal kerültek ábrázolásra.
Másik jelentős felfedezését a mágiával kapcsolatban tette. Megfelelő bélyegek alkalmazásával már többen próbáltak olyan lényt létrehozni, mely emberként mozog, de kőből, fémből, fából, agyagból készült. A Lélekcsapda és Halott mozgatás bélyeg nem mozgatta azokat a lényeket, melyek így készültek, s melyeknek a gólem nevet adták. Az összes ilyen irányú kísérlet sikertelennek bizonyult, mert a durván kifaragott szobrok képtelenek voltak megmozdulni, a formátlan anyagnak nem volt helye alakot váltani. Deludus is megpróbált így gólemet teremteni, de ő sem járt sikerrel. Az izommozgás tanulmányozásának eredményeit próbálta ezek után összekapcsolni a gólem teremtéssel. Feltételezése szerint a mágia helyes formuláit alkalmazta, hiba így csak a recipiensben, a befogadó testben lehetett. Először más-más anyagból alkotta meg a szobrot, melyet mozgatni szeretett volna, hátha ez segít. Csalódnia kellett, még a képlékeny agyagból való test sem volt képes megmozdulni. Ezek után megpróbálta a szobor alakját megváltoztatni, s egy hirtelen ötlettől vezérelve csontokat és izmokat faragott a szobrokra. Igyekezett a valódi izomformának megfelelőt alkotni, s minden izmot egymástól elválasztva megformálni. A kész mű sokban eltért egy valódi ember izomrendszerétől, Deludus csak a legnagyobb és legfontosabb izmokat másolta le. A mágikus bélyegek ráolvasása után az ilyen alakban létrehozott gólem valóban megmozdult, s az anyag viszonylan kis változásai is, azaz az izmok összehúzódása, mozgatni tudta a testet. A kreatúra a csapdába ejtett lélek értelmével bírt, az irányította cselekedeteit, s ereje többszöröse volt egy emberének. A kő kőszerű maradt, s ellenállt a fegyvereknek és sok mágiaformának is. Deludus tehát végrehajtotta az áttörést a gólemkészítés területén, s felfedezése nem maradt titokban.



Varázslók tanulmányozták az Élettan ezen ágát, s a helyes szoborformával valódi gólemeket alkottak.
Az Élettan képzettség alapfokon megfelelő a szobrok megformálásához, és az élő szervezet működésének jobb megértését is lehetővé teszi. Ez hasznos lehet gyógyításkor, s elengedhetetlen a mesterfokú képzettség elsajátításához. Homonculust létrehozni csak mesterfokú Élettan képzettséggel lehetséges. Első felfedezését, az idegtérképeket Deludus nem mutatta meg másnak, csak tanítványainak, mert nem tudta, mire lehet felhasználni. Félt, hogy olyanok kezébe adná a kulcsot az emberi test mozgásának irányításához, akik a gyógyítás helyett a pusztítás eszközét látnák benne. Mivel ő sem tudta, mire is lehet jó pontosan a térkép, avagy milyen hatalmat ad egy ember felett annak, aki felhasználja, inkább igyekezett titokban tartani a térkép létezését. Eltűnése előtt nem sokkal a rajzokat tanítványaira bízta, akik gondosan őrizték mesterük alkotását a laboratóriumban. A felfedezés azonban kitudódott, s Ynev szerte többen is akadtak, akik meg akarták kaparintani a képeket. Toron boszorkánymestereit is foglalkoztatta az emberi test irányításának térképe, s megbízták egy mestertolvajt annak megszerzésével. A tolvaj megkeresett még néhány érdeklődőt, akik kisebb vagyont fizettek volna a rajzokért, s velük is egyességet kötött. Így négy megbízást vállalt ugyanazokra a képekre, viszont a kialkudott jutalom is négy helyről származott, ha a küldetést sikeresen végrehajtotta. Deludus eltűnése után egy évvel került sor a támadásra a laboratórium ellen. A tolvaj, Dredd Regal, észrevétlenségéről volt híres, de nem tudta hatástalanítani a helyet védő mágiát, így behatolása nem maradhatott észrevétlen. Deludus tanítványai, maguk is varázslók lévén, megpróbálták megállítani a tolvajt, de Dredd csodával határos módon megmenekült, s megszerezte az idegtérképeket. Ezek után elmenekült Doranból, s egy ügyes kezű hamisítóval másolatokat készített a rajzokról, majd elindult Toron felé. Elhagyatott ösvényen vágott át egy erdőn, mikor fekete csuhás idegen lépett elé, s elkérte a rajzokat. Dredd, leküzdve meglepetését, fegyvert rántott, s megtámadta a semmiből előtoppant alakot. A fekete csuhás mozdulatlan maradt, de ajkát egy varázslat szavai hagyták el. Dredd elvesztette eszméletét, s mikor magához tért, semmilyen változást sem tapasztalt. A rajzok nála voltak, s a jelenést ártalmas gomba vagy romlott étel okozta vízióval igyekezett magyarázni. Toront elérve Dredd s minden megbízó elégedett lehetett... Dredd megkapta a kialkudott aranyakat megbízóitól, a boszorkánymesterek megszerezték a keresett kulcsot, az Ikrek újabb sebezhető pontokat találhattak áldozataikon, a Fájdalom szektájának hívei is új tudással gazdagodhattak. Ám a rajzok alapján egyikük sem jutott semmire. Több hónapi kísérletezés és próbálkozás után Deludus ezen munkáit értéktelennek nyilvánították, s a térképek feledésbe merültek. Hogy az eredeti rajz és az eredetiről készült másolatok kihez kerültek, senki sem tudja. Valószínűleg ugyanaz az ismeretlen varázsló rendelkezett velük, aki a hamisítottakra kicserélete őket egy kis erdei ösvényen, egy azóta vidáman és elégedetten élő tolvaj zsákjában.

Ím itt búcsú az 1993-as évtől, a M.A.G.U.S. előtti esztendőktől, melyeket ezentúl az egyszerűség kedvéért csak M.e.-ként emlegetünk majd. Köszöntjük az új éra, a dicső M.sz. éveit, bízva abban, hogy a kis RÚNA egy hónap alatt kilép a gyermekkorból a felnőttek világába.
Az augusztusi rendezvényről több hír látott már napvilágot, de mi szilveszerre tartogattuk azokat a verseket, balladákat, melyeket a versenyzők ott és akkor, egy-két óra leforgása alatt alkottak. Képet kaphatunk belőlük a fanyar humorról, szenzációs ötletességről és nem mindennapi alkotó készségről, mely végig jellemezte a Fantasy napok résztvevőit. Kis csokrot mutatunk be a költeményekből, remélve, nem csak a mi tetszésünket, de az ezen sorokat olvasókét is elnyerik majd.

Black&White és a táposok:
Wales vésze
avagy A-Hősök-Akikről-A-Legendák-Szólnak

Északról (is) jöttünk - mint tudtuk előre,
Amerre elhaladtunk, fű nem kapott erőre.
Elöl járt a Dark Elf (LG)
Fehér köpenyében,
Varázskönyve is volt,
Hátul, farzsebében
Pusztító mágiát tanult ő évekig,
Nem hiába tudott Tollesést percekig.
Követte a hobbit, tolvaj volt a szentem,
Meggyilkolt ő bárkit, ha megfizették rendben.
Hűséges volt ám ő, de csak önmagához,
Ha csata forgott fenn, ő azonnal távoz'.
A pap gurult utána, ki kövér volt s lassú,
Szűzeket kedvelt ő, azt ki szőke s karcsú.
A rejtély papja volt ő - jellemére nézve,
Ritkán fordult elő, hogy a gyengéket védte.
Rettenetes mágia lappangott agyában:
Vízfakasztást tudott - háromszor napjában!
A lovag (?) zárta a sort, Lord Soth jó barátja,
Melle helyett inkább hátát érte dárda.
Varázstárgya nem volt - több, mint 70 tucat,
Beharácsolt mindent egyből, mint a huzat.
Utól ment a bárd,
Úton-útfélen néha meg-meg állt.
Hogyha kardot rántott,
Senki rá se rántott.
Ám ha zengni kezdte a balladát,
Futott a nép, ki merre lát!

A Félelmetesek:
Négy hős halála
avagy az alattomos szálka

Magas hegyek között négy fős csapat mene,
Vállukon az aranysárkány feldarabolt teteme.
Útjukat a fogadó felé veszik,
Hol a sárkányt jóízűen megeszik.

Vacsora után jön az esti portya,
Előkerül a zsák és a fekete csuklya.
Mire az éjszaka hajnalba fordul,
Az utolsó hegyi troll is hörögve felfordul.

A hősök útja másnap egy mocsáron át vezet,
Hol a mocsárláz elviszi az egyiket
A többi három elsíratja társát,
Ki a mocsárban alussza örök álmát.

Nemsokára egy városba érkeznek,
Hol egy fogadóba azonnal betérnek.
A vacsora jó volt, de fenn a szobában
Egyikük meghal gyomorrontásban.

Szerencsétlen társukat kidobják a dögöknek,
Míg ők jó nagyokat röhögnek.
Útjuk ezután kopár sivatagon át vezet,
Hol a gyaloglás nem túl nagy élvezet.

Mire elérik a sivatag másik szélét,
Egyikük napszúrásban leli végét.
A túlélő teljesen kétségbe esik,
Míg társát a hatalmas dögkeselyűk eszik.

Miközben hősünk gyászolja társát,
Meghallja egy fenevad foga csikorgását.
Harcosunk azonnal a hang irányába fordul,
S meglátja, hogy a szörny egy lányra mordul.

Kardját előrántja, de kicsúszik kezéből,
Majd rezegve áll ki a szörny fejtetejéből.
A lány bemutatkozik: ő a király lánya,
S meghívja megmentőjét apja kastélyába.

A királylány szerelemre gyullad hősünk iránt,
S megmutatja hálószobájába az útirányt.
Miközben harcosunk az ágyba mászott bele,
Egy alattomos szálka végzett vele.

Evil hobbits:
Caramóni és a beholder

Tüzesen süt le a téli nap sugára
Caramónira, a hobbit barbárra.
Sétál a pusztákon kalandot keresve -
Sárkányt ölt ő régen, büdöset és nagyot,
Belőle semmi mást, csak csíkokat hagyott.
Mostanában eléggé rosszul megyen sora,
Nem jut neki manapság bőséges vacsora.
Falujában éldegél békés öregségben,
Legelteti nyáját kinn a faluvégen.
Egyszerre hirtelen riadalom támad,
Jön egy gazda futva, kőcsirkét lóbálgat.
Segítség! Segítség! Beholder a kertben -
Sikoltja ijedten, s összeesik helyben.
Móninak felbuzdul kalandozó vére,
S felkapja pisztolyát balabbik kezébe.
Rohan a faluba Schwarcenogrét hívni,
Ki legjobb barátja, s nagyon jól tud vívni.
Schwarcenogre bizony a fél-ork nemzet fia,
Ő itt a kocsmáros, nála van sok pia.
Beront hozzá Móni, fegyverét lengetve,
S néhány golyót ereszt a mocskos mennyezetbe.
"Gyere segíts gyorsan, a halott gazda kérte,
Beholdert kell ölni, Xp-t kapunk érte."
Harcra nem készülni osotbaság lenne,
Nézd a katalógust, ott a Bihi benne.
Itten olvasom, hogy sok HD-s a beste,
S másik furcsasága: nincsen neki teste!
Elindultak ketten a gazda udvarára,
Ahol a Beholder a csirkéket zabálta.
Sok csirkének nem jött be a félelem mentője,
S rémülten rohantak a szomszédos tetőre.
Ahogy a Beholder a két dilist meglátta,
Kigúvadt a szeme, s röhögött a szája.
Míg a ronda féreg kacagott magába',
A hősök egy-egy tárat küldtek a szájába.
Hirtelen ugyancsak megfordult a kocka,
A Beholder halálát ez előrébb hozta.
Mind az összes szemét rájuk is szegezte,
Hátulról egy csirke közben beackstab-elte.
Rettent a szemzsarnok, hogy a végét látta,
S véletlen bekerült a saját sugarába.
Hangos koppanással esett a padlóra,
Kővéválva, félve és megbolondulva.
A hobbitok a két hőst vállukra emelték,
Körbe hurcolászták, majd földre ejtették.
A kővévált Beholder most a falu dísze,
Kint van a főtéren, e mese hitelére.

Megfilmesítjük a Telefonkönyvet, sok wérrel,
és a végén a Zwara a gyilkos
Egy kisebb isten gyermekei
(A Telefonkönyv megfilmesítése)

Summáját írom Fantasy bandának,
Öt rettenthetetlen hősnek,
Egytől-egyik rondának.
Invokáció ez hatalmas istenek,
Ha indul a kaland, nekünk segítsenek.
Megjelent az ivó ajtaján a varázsló,
Lett is a hangulat rögtön parázsló.
Leválik az ajtóról, a válla csupa por -
Hiába, ilyen a Teleport With Error.
Előkerült Zwara, a morcos kocsmáros,
Alacsony a szintje...csak 34 Hit Dájszos.
Ott ül már a harcos, hosszan, búsan, mélán,
Két hete hagyták itt, fél lábára bénán.
Belibben a papnő, nem varázsolt már egy éve,
most elkezdi, harcosunk ép lábát is tönkretéve.
Belép a bárd, zongoráját tolja,
Kappanhangjáért az isteneket okolja.
Itt van a tolvaj is, a sunyi kis herót,
Ott a bal sarokban Hájdolja a sedót.
"Valami nem stimmel" - gondolja a csacska,
Lehúzza zsebét az ellopott vasmacska.

INTERMEZZO
Várják, de nem érkezik a hatalmas Mágus,
Bár erre az évre ígérték,
De hát kérem a könyvkiadást nem önök kérték.

Így hát összegyűlt a csapat,
A falu száz lakója szanaszéjjel szaladt.
Zwara a félszemű adja a megbízást,
Végrehajtásáért fizet is majd bízvást.
Szegénynek elege van már eme világból,
Elvitte első kricsmijét egy izomnagy Fájerból.
Bosszúért kiált éjfekete lelke.
Fekete korommá égett össze telke!
"Meg kell ölnötök a gonosz Nagát!
Kicsit büdös, de még jól tartja magát."
Küldetésbe csapatunk mindent belead,
Egy körig él csak minden fenevad.
Megöltük a királylányt,
Kiszabadítottuk a sárkányt,
Elhangzottak kétes jelmondatok:
Ütöm! Meghalt! XP? Treasure? Artifact-nél szóljatok!
Nagaföld, melyen partink végleg szétterült,
Közben a dzsungelben Leslie L. Lawrence hegedült.
Harcunk dicső volt, de nem sikerült:
S ez újabb gondolatot szült:
FILMESÍTSÜK MEG A TELEFONKÖNYVET,
SOK WÉRREL
A VÉGÉN ZWARA A GYILKOS

folytatás az 1. oldalról

irányítás azonban, a híresztelésekkel ellentétben, irányítást, nem pedig kizárást jelent: reméljük, a szerzők által jóváhagyott "külsős" munkák - kiegészítők, elbeszélések - mihamarabb utat találnak a RÚNÁ-ba, s rajta keresztül Ynev világára.

Kellemes ünneplést és ünnepeket kíván

Novák Csanád



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.

(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11

12

INTERPRESS MAGAZIN
Az igazi polgári magazin
H a v o n t a

IPM



Hull a hó és hózik, Micimackó fázik. Ebből legalább egy biztos, de az is lehet, hogy mind a kettő, sohasem lehet azt biztosan tudni. Szóval már megint egy új GURU új levrovatát olvashatja mindenki, akinek elment a maradék józan esze is, és nem talál magának valami normális elfoglaltságot. Például lehetne helyette havat lapátolni. Vagy nem? Nem. Lehetne helyette Jurassic Park kompótra megfejtéseket beküldeni - ha (saaajnosss...) nem járt volna le régesrégen a beküldési határidő. A JP hülyeségünk csak azért merült fel bennem, mert még mindig nem sikerült kiheverni azt a sokkot, amit az irdatlan levélmennyiség okozott (még mindig bokáig járunk a levelek között, pedig hol van már az ősz). És most egy fontos hír. Örömmel jelenthetem azt is, hogy Mbwangabe (alias Masell) egy csapásra helyrejött, és vidáman szökellő őzikének érezte magát amikor közöltem vele, hogy most már képes vagyok megírni egyedül is a GURU egyetlen felesleges oldalára kerülő néhány kilónyi szöveget. Hiába, minden jó véget ér egyszer, bár Mbwangabe ezt nem így fogalmazta meg. Nem értem. Na sebaj.

Mint tavaly, idén is az az érdekes helyzet, hogy a jövő évi 1-es szám az idei utolsó, és ha minden jól megy, akkor jövőre is így lesz. Ezt majd lassan meg fogjátok szokni, ha megérteni esetleg nem is sikerül. Mondjuk, hogy ez "dizájn". Szóval év vége van, és úgy döntöttem, hogy néhány szóban összefoglalom, hogy mi is történt ebben az évben, magyarul csinálok egy kis számvetést.

Kezdjük el mondjuk valahol. Például ebben az évben kikerült az utcára 11 szám, amiből egy duplaszám volt, ezért nyugodtan mondhatjuk, hogy 11 és fél, meg egy pici GURU-t kaptatok. Ehhez jött hozzá két adag extra PC-GURU, ami (mindenféle szerénykedést félretéve) óriási siker volt, ez nem csoda, hiszen nem volt benne levelezés. Év közben történt egy kis "dizájn"-osítás, szebbek, színesebbek lettünk, de azért maradtak olvasható oldalak is. Olvasótáborunk szépen gyarapodott, és ami még örvendetesebb, hogy az előfizetők csapata is remekül nőtt és növekszik. Szerencsére egyre többen belátják, hogy az előfizetéssel mindenki csak jól jár.

Kis csapatunk az elmúlt év alatt átesett néhány változáson. Év közben a Demológia vezére megváltozott, így már több mint fél éve Gyu/Muffbusters írja a hülyeségeket azokra a lapokra. Néhány cikkíróval többen lettünk, néhánnyal meg kevesebben, szerencsére utóbbiak kisebb számban fordultak elő.

Mi is volt még? Na igen, voltunk Parádon nyaralni, pizzázni, voltunk néhány partin, elmentünk néhányszor moziba, voltunk néhány koncerten, lett sok új barátunk, néhány ellenségünk, akiknek azért egy részével szerencsére tisztázódtak a félreértések. Volt néhány nagy szerelem, volt néhány nagy illúzió, aztán voltak nagy zuhanások, sötététség és hideg, majd újra napfény és meleg, aztán megint...

Mint minden ember életében, de hát mi sem különbözünk senkitől, nem vagyunk sem többek sem kevesebbek, csak csináljuk ezt az újságot. Amiben azért elkövettünk néhány egészen nagy hülyeséget. Mint pölö a JöPö kompó. Hogy több levelet írtok a dínókról, mint minden másról! Hát ez már aztán huhhh és arrrgghhh! Ja igen, és néha nem kell ám minket komolyan venni. És kösz mindenkinek azt az irdatlan mennyiségű levelet, amiben megírtátok a véleményeteket, szavaztatok, játszottatok, megrendeltetek vagy csak úgy írtatok valamit, ami az eszetekbe jutott. Továbbá nagy-nagy Thanksapka mindenkinek, aki helyettem dolgozott/dolgozik, amíg nem jön rendbe teljesen a szemem (mint pl. Mbwangave és Bear, a hősök, akiknek diktáltam, meg a szegény Little Horse, ő tudja, hogy miért).

Hoppá! Eszembe jutott valami. Ez mégiscsak a levrov. vagy mi a csuda, ezért lehet, hogy be kéne rakni ide valamilyen levélkét. Például egy ilyet:

Háj Guru Tím!!! Először is: nyelvtanárok mellőzzék elmés kis írásomnak olvasását! Másodszor: Hello Brazil!! Hádujudú! *(Ha már így kérdezed, baromi jól. - Brazil)* A GURU nagyon very good! Eddig majdnem minden rész meg van! Jók a játékleírások, meg a mágikus lapok, meg minden! (Ja, ez most nem vicc!) GURU hibajelentés: A GURU 93/9-10-es számban a 63. old.-on: Return of Phantom tesztelésénél nem írtátok be a tesztértékeket, azonkívül miért csak Ok??? Más. Brazil, mi a kedvenc játékod? (Tudom, hogy nem a Barby baba, de azé' írd meg a lev.rov.-ba! Vigyázz, mert ha nem rakod be a lev.rov-ba, újra írok ám!!) Van egy problémám: SimLife indul-e 286-on, vagy csak 386-on fölül? Kérlek válaszolj! Erre találták ki elmés emberek a lev.rov.-ot. Miért vagy te tulajdonképpen "Brazil" Brazil? Na mostmár befejezem, tudom, hogy a lev.rov.-ban kevés a hely. (Különben is mindjárt kezdődik "Alfréd a Kacsa" a TV-ben, úgyhogy viszlát, Brazil, Masell, Shy, Bear stb... (One Unknown Person)

Nyugi, nincsenek errefelé nyelvtanárok, bár szívesen megnézném, ahogy visítozva rohangálnak fel-le a falon, amiután elolvasták leveledet. Chri$ta pedig már hozzá van szokva ezekhez a dolgokhoz (ugyanis ő az, aki a mi eszünk helyesírásilag). Erősen gondolkodtam(???) rajta, hogy berakjam-e ide a leveledet, mert alapelvem, hogy névtelen levelekkel nem töltöm az időmet meg a levelezést. De ha már ilyen érdekeseket kérdeztél és ilyen nagy rajongó vagy, akkor azért mégis, pláne, ha evvel sikerül elérnem, hogy nem írsz több névtelen levelet. Tényleg kispajtás, a nevedet szégyeled (ami egy nagyfokú baromság lenne), a kérdéseidet nem tartod magadhoz méltónak vagy mi van??? Vagy félsz, hogy az elképesztően éles kritikád miatt majd öt főállású megarambót vagy két nyelvtanárt zavarunk hozzád bosszúból??? Hülyeség, és evvel a téma lezárva. A kedvenc játékom valóban nem a Barbi baba vagy a kis nyálas rózsaszín póni, sőt még csak nem is a Sindy (hanem a Kate, hehehe). Ezekből, lassan három és fél hete is lehet, hogy kinőttem, azóta már csak legózok, mert az legalább normális és építő jellegű dolog. Szoktam néha számítógéppel is játszani, de már régen nem volt igazán nagy kedvencem. Néha PC-vel is játszok, de SimLife-t nem. Főleg 286-oson nem.

Hogy "szó ne érje a ház elejit" berakok ide még egy levelet, illetve levél részletet, mert ez fontos (telik az oldal).

Kedves GURU szerkesztőség! Helló mindenkinek! Egyik nem túl régi, de lelkes olvasója vagyok lapotoknak. Az újság nagyon jó, tele van érdekes programokkal, de szeretném ha válaszolnátok egy-két kérdésemre! Például (...) 2. Miért kell minden prg. leírását úgy kezdeni, hogy: "A játék kezelése apró eltérésekkel megegyezik az elődjével" (93/7-es számban az Eye of Beholder III leírása). "Olyan, mint az elődje..." (És az elődje milyen?) (...) Ha lehet levélben válaszoljatok!!! Nem csak ha lehet, hanem mindenképpen LEVÉLBEN válaszoljatok!!! (Barta Ádám, Nyíregyháza)

Azért se! Azt ÉN döntöm el, hogy melyik levélre hol válaszolok, különben pedig a dolog megér itt is néhány sort. Szóval arról van szó, hogy:
1. Ha egy olyan programról csinálunk leírást, aminek az elődje annakidején nagy népszerűségnek örvendett, akkor biztosak vagyunk benne, hogy sokan ismerik, tehát fölöslegesen nem írogatunk le dolgokat. Persze egy újszülöttnek minden vicc új, de gondolj bele, ha mindig mindent leírnánk, havonta kb. egy lexikonnyi vastagságú GURU-t kéne gyártani. Aztán még itt van az a tény is, hogy ezekről a progikról már régebben jelent meg leírás, vagy másutt vagy nálunk, amiből következik, hogy:
2. Ha a GURU-ban jelent meg leírás róla, akkor tessék szépen megrendelni az előző számokat is! (Nagy és gonosz mosoly látható az arcomon ennek a mondatnak a leírása után.) Egyébként pedig:
3. Ha jól tudom, a programokhoz jár a kezelési útmutató vagy valami ilyesmi, persze lehet, hogy tévedek... Na jó-jó, tessék eltenni azokat a géppuskákat kérem...

Hát ennyi. Erre az évre véget is ér a levelezés. Így karácsony és újév előtt szokás mindenféle jókívánságokat embertársaink fejéhez vagdosni, és ebből én sem szeretnék kimaradni. Kívánok a jövő évre mindenkinek sok szerencsét, szerelmet, új barátokat, boldogságot, színes és mégis olvasható GURU-kat meg minden ilyesmit.

Kellemes karácsonyt és boldogabb új éveket kívánva maradtam még egy rövid ideig:



Brazil (a Mókus örsből)

PD ZÓNA

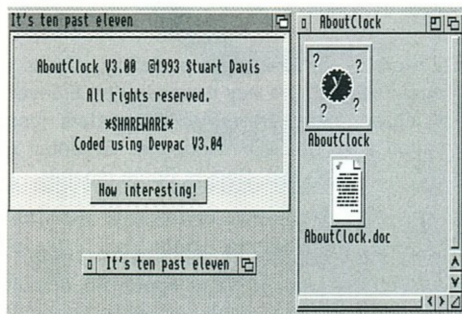
AboutClock V3.00

Mennyi az idő?

Emlékszel még azokra az időkre, amikor megkérdeztél valakit a pontos időről, s azt válaszolta, hogy mindjárt öt óra, és nem azt, hogy 4 óra 58 perc 28 másodperc? E kérdés a program dokumentációjában olvasható.

Maga a program egy ablak címsorában írja ki az aktuális időt, az említett filozófiának megfelelően, csak körülírva azt.

Az OS 2.1, ill. 3.0 használóknak szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a rendszer már nem tartalmazza a narrator.device-t és a translator.library-t. Ezért ezeken a gépeken nem hallgathatjuk a szexi(?) Paula beszédét. (Szerencsére létezik egy megoldás: ha van 2.0-ás rendszer lemezünk, arról átmásolhatjuk a hiányzó file-okat.) A jelenlegi program 6 nyelven képes kiírni és elmondani az időpontokat, a speech menüpontot bekapcsolva minden változásról azonnal értesülünk.



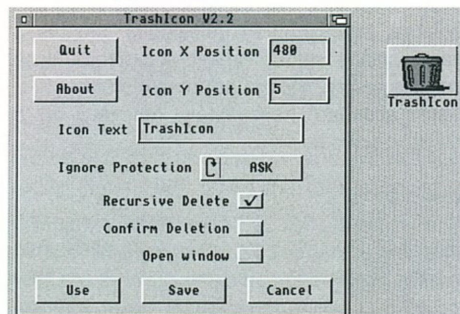
A programot Devpac 3.04-ben írták - shareware, regisztrációs díja 5 £.

TrashIcon V2.2

Törlés gyorsan

A Workbech Trashcan-je nem a legideálisabb eszköz a file-ok törlésére. Csak olyan lemezen lehet file-t törölni, melyen van Trachcan, továbbá a file-ok törlése nem egy lépésben történik (Icons/Empty Trash).

E OS2.0+ segédprogrammal a folyamat kényelmesebbé tehető. A Workbench képernyőn megjelenő ikonba egyszerűen beledobálhatók a törölni kívánt file-ok, melyek törlése azonnal megtörténik. Ha egy alkönyvtár kerül bedobásra, akkor a teljes alkönyvtár tartalma törlődik. Egy lemez ikonjának bedobásával a lemez formázása kezdeményezhető (visszakérdezés azért történik). Ha a kiválasztott file-ok között törlésvédett van, akkor visszakérdez, hogy valóban törölje-e, vagy egyszerűen törli azokat (a program beállításaitól függően).

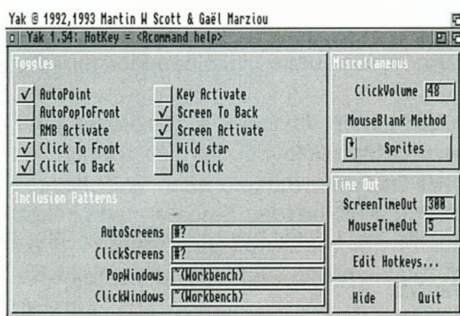


Yak 1.54

Újabb commodity

Ismét egy sok szolgáltatással rendelkező commodity segédprogram kerül ismertetésre, melyet teljes nevén Yet Another Kommodity (YAK)-nak neveznek. E program szintén rengeteg kényelmi szolgáltatást nyújt a Workbench használóinak. Ilyen szolgáltatások pl. az autopoint (azaz annak az ablaknak az aktivizálása, mely felett az egérpointer áll), autopoptofront (az autopointtal aktivizálódó ablak felülre lapozása), ablakok aktivizálása jobb egérgomb segítségével, ablakok előre- és hátralapozása kattintással (ezeknél megadható mely ablakokra (ill. screen-ekre) vonatkozzon, ill. ne legyen rájuk hatással. További szolgáltatás az egérpointer és a képernyő lekapcsolása (blanking).

Lehetőség van az egyes szolgáltatások billentyű kombinációkhoz történő kapcsolásához (akár DOS parancs végrehajtását



is). Ezek összerendelésére beépített szerkesztő szolgál. Ezen túl lehetőség van a billentyűk lenyomásához állítható erősségű hangot kapcsolni (keyclick), a * használatát engedélyezni a #? helyett, a floppy meghajtók kattogását kikapcsolni.

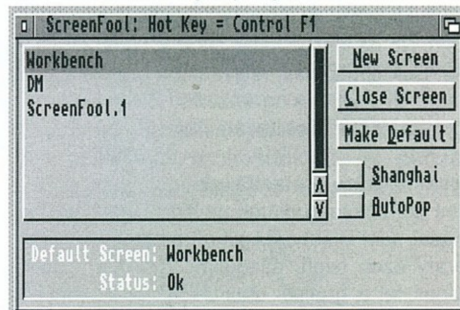
A szolgáltatások alapján a ClickToFront, az AutoPoint, a Blanker és az FKey rendszer commodityk együttes szolgáltatását nyújtja, néhány más (pl. KCommodity) programból származó ötlettel együtt.

A program szabadon terjeszthető, a szerző a teljes SAS/C-ben írt forráskódot is mellékeli.

ScreenFool 2.4U

Screen menedzser

A public screen-ek is egy olyan lehetősége az Amiga operációs rendszerének, mely használatát nem támogatják a rendszerhez adott segédprogramok.



E commodity segédprogram segítségével megoldódik ez a probléma is. Public screen-eket nyithatunk és csukhatunk be, a SHANGHAI kapcsolóval elérhető, hogy minden Workbenchet használó ablak, a kijelölt public screen-re jöjjön létre. A POPUP kapcsolóval lehetőség van arra, hogy az ablak megnyitásakor a screen legfelülre kerüljön. Lehetőség van a képernyő palettájának beállítására is, jelenleg csak 4096 színig. A program vezérelhető ARexx interface-n keresztül is.

A program shareware, az 5 $ regisztrációs díj elküldésével, megkapható a teljes értékű változat (levélben elküldött lemez esetén 10 $-ért), mely tetszőleges (az Intuition által támogatott) képernyőmódban lehetővé teszi a public screen-ek megnyitását, a shareware változat a default screen méreteit veszi át. *(JOCO)*

AMOS the Creator

AMOS-TURBO V1.9

A mostani fejezetben ismét egy újabb Extension bemutatását kezdjük el. Maga az extension létezik AmosPro, és normál Amos-hoz is. Az Amos Turbo Library V1.9, egy kiegészítés a kedvenc Amos-kánkhoz, aminek a számtalan új utasításai nélkülözhetetlenek! Installálása a szokásos módon történik. De itt most a 12-es extension helyére kell beírnunk a library nevét, persze előtte nem árt betölteni és elindítani a Config.Amos programot, valamint a default config-fájlt. Miután az installálást elvégeztük, máris használatba vehetjük az extension sok új szolgáltatását. Ezekhez nyújt segítséget a mellékelt számtalan forráslista, demo.

Az extension szabadterjesztésű library (PD) újabb verzió megrendelhetők a készítőnél:

MANUEL ANDRE
Arbeidersstraat 9
2600 BERCHEM
BELGIUM

Mivel egy oldalon nem férne el az ismertetése, a következő számban is ezzel foglalkozunk majd. No de lássuk mit is takar a Turbo elnevezés. Sok új utasítás, felgyorsított grafikai utasítások. Új multitasking kezelés, Zone definíció, új plane, blitter, és icon utasítások.

Grafikai, rajzoló utasítások

Mint gondolom, tudjátok az Amos grafikai utasításai nem a sebességükről híresek. A Turbo library ezen segít, átlagosan 200 %-kal gyorsulnak fel a grafikai utasítások. Csak annyi a dolgunk a régi utasításokhoz képest, hogy az "R" (relatív), vagy az "F" (fast) betűt kell az utasítás elé tennünk. Mindezek mellett használhatjuk továbbra is a régi utasításokat.

Új utasítások (relatív):

R Draw dx, dy - az aktuális Gr Cursor pozíciójától húz vonalat a dx, dy pontig. A következő három utasítás logikusan adódik a fentiből.

R Box dx, dy
R Bar dx, dy
R Move dx, dy

Gyorsított (Fast) rajzolás:

F Draw X, Y
F Draw X, Y To X1, Y1
F Plot X, Y, Colour

Ez utóbbi utasítás 2-3- szor gyorsabb mint a régebbi plot rajzoló rutin.

R=F Point(X, Y) - pont lekérdezés.

F Circle X, Y, Radius, Colour

A kör és ellipszis leképzése 2-5- ször gyorsabb.

Egy tejlesen új utasítás:

Line 3D X, Y, Z To X1, Y1, Z1

Aki egy kicsit otthonos a 3D világában, az egyből észreveszi, hogy ez egy 3D-s vonalhúzó rutin. De mielőtt használnánk, a nézőpontot is meg kell határoznunk.

Eye 3D X, Y - utasítással

Ezekhez és a fenti grafikus utasításokhoz teljes bemutatót nyújt, a New_grap_instr, és a 3D_demo forráslistája.

Érdekes, bár szerintem felesleges utasítás a Stars, csillag rutin. Amivel szokásos, kissé unalmas csillag- mozgatást készíthetünk. Mielőtt azonban használnánk definiálni kell a csillagok számát.

Reserve Stars X

X- maximálisan 32500 lehet, vagyis ennyi csillagot mozgathatunk, ha van elég memóriánk, és elég gyors Amigával rendelkezünk. A1200-en 400-900 csillag mozgatását igen gyors sebességgel végzi.

Define Stars NR, X, Y, X Speed, Y Speed

Utasítással a csillagok számához tartozó X, Y koordinátákhoz tartozó X, és Y sebességet határozhatjuk meg. Hasonló utasítás a Star Speed.

Stars Speed Start To End, X Speed, Y Speed

Egyéb utasítások:

Stars Compute Start To End

A következő csillag pozíció kezdete és vége.

Stars Erase - csillagok törlése a memóriából. Az utasítás a Reserve Stars-ban definiált csillagszámot törli.

Stars Clip X, Y, X1, Y1 - kooordinátáták, ahol ténylegesen megjelennek a csillagok.

Stars Int On S Stars Int Off

Ezek az utasítások kapcsolják ki, illetve be a tényleges csillag- mozgást, és törlést. Ha S=0, akkor automatikusan végzi. Nem használható Double Buffer képen, illetve Autoback 0 beállításnál.

Mindezek szemléltetésére egy apró demo, ahol 300 csillagot mozgatunk.

```
Screen Open 0,320,256,2,Lowres
Hide
Cls 0
Colour 1,$FFF
Reserve Stars 300
'Stars definició...
For I=1 To 300
  Define Star I,Rnd(319)+1,I/1.5,Rnd(5)+1,0
Next
Wait Vbl
Multi No
'Engedélyezés
Stars Int On 0
COUNT=0
Repeat
  Inc COUNT
  COUNT$=Str$(COUNT)
  For Y=80 To 140 Step 20
    Text 30,Y,COUNT$
  Next
  Colour 1,COUNT
  Vbl Wait 201
  Blit Clear 1
Until Left Click
'Visszavon 'STARS' interrupt
Stars Int Off
Stars Erase
Multi Yes
End
```

A fenti listában a profi Amos programozók bizonyára észrevettek pár olyan utasítást, ami nincs a régebbi Amosban, ilyen a *Multi Yes, No, Wait.*

Multi Yes - engedélyezi a multitaskingot

Multi No - letiltás, ez egyébként kb. 10 %-os gyorsulást jelent.

Vbl Wait x - vár az x raster pozícióig, ahol is x 0<= x <=256. Végre egy normális Vbl! Előnyeit azt hiszem nem kell leírni. Használata igen megdobja az Amos lehetőségeit. Garantált a folyamatos sima kép, Bob és Sprite mozgás.

Egyéb parancsok:

P=Cpu Info - gépünk processzorát nézi meg. Ha P=00, 10, 20, 30 vagy éppen 40 értéket vesz fel, már tudni fogjuk milyen processzor ketyeg a gépünkben. Persze nem erre szolgál az utasítás, hanem arra, hogy a programok sebességét a megfelelő processzorhoz tudjuk időzíteni.

M=Math Info - Coprocesszor info

Hasonlóan az előző utasításhoz, de itt a matematikai processzort nézhetjük meg. Bár furcsa módon a gépemben lévő 68882-est 881-nek mondta. M értéke itt 000, 881 és 882 lehet (lehetne), a coprocesszor típusától függően.

Turbo ismertetését a következő számban, jövőre folytatjuk. Azt, hogy mennyire elterjedt az Amos a Turbo Credits listájában, igen jól lemérhetjük. Felhasználók világszerte (USA, Ausztrália, Svédország, Anglia, Németország vagy Belgium) találhatóak.. A lelkes Amos és A1200-es tulajdonosoknak az AGA verzió sajnos lapzártáig még nem jelent meg. Még mindig.

Lázi & Angler (HAC)

MÁGIKUS LAPOK



Akár egy majdani apróságokba is bekerülhetett volna a mostani szám fő témája, ha terjedelme nem hazudtolná meg ezt. Az AD&D harci rendszer legelhanyagoltabb részére, a fegyvertelen harc két alapvető formájára terelném a figyelmed. Talán meglepetés lesz egy-két tény amit itt leírok, számomra is az volt. Mert a hivatalos szabályok nagyon eltérnek attól, ami a köztudatban elterjedt. Szükségesnek érzem, hogy a szabálykönyvben leírtakat is elszajkózzam, hiszen először azt kell megérteni, de beleírom a saját kiegészítéseimet is.



A fegyverek védekező szerepét a fegyvertelen támadóval szemben nem ismertetem. Ez elég általánosan elterjedt tudás. Persze ne feledkezz róla te sem, mert mindig késői a sírás.

Az ökölvívás és a birkózás minden hagyományos karakter számára megengedett és ismert támadási mód. Hasznuk igen nagy - ha a cél nem gyilkolás, hanem valakinek az ártalmatlanná tétele. Másik nagy hasznuk, hogy eltérő erőviszony miatt vesztésre álló küzdelemben megfordíthatják a dolgok menetét. A szándékosan kevéssé kidolgozott harci rendszerben egyedül az ökölvívás és birkózás nevezi meg táblázatban minden egyes találat módját, eképp színezve a harcot. Speciális szabályok vonatkoznak mind a kettőre, nagyobb beleszólást biztosítva a harcba.

Az ökölvívás (**punching**) egyszerűen az ami. Nem a keleti harci művészeteket, hanem a jófajta, pusztakezes kocsmai verekedést mintázza.

Dobj támadást, a kocka értékéhez add hozzá a harci módosítókat (erő stb.), és EZUTÁN vond ki a szint és osztály adta **ThAC0** értékéből. Azért fontos a sorrend, mert a dobott és módosított érték alapján kell a táblázatból (PHB 97 o., DMG 59 o.) kikeresni a hatást. A hatás a bevitt ütés megnevezése, kevéske HP sebzés, és százalékos esény a kiütésre *(KO - Knock Out).*

A megnevezés szakkifejezéssel történik, valószínűleg ismered az egyenes *(jab)*, és horog *(hook)* ütés fogalmát. Az már kevésbé egyértelmű, hogy mit jelent a nyúlütés *(rabbit punch)*, vagy mikből áll a kombináció *(combination).*

A sebzés pusztakézzel a táblázatban leírt érték, az erőből származó sebzésbónusz (vagy csökkentés) hozzáadásával. Páncélkesztyűt vagy bokszert használva **1d3 HP**, szintén az erőből származó sebzésbónusz vagy csökkentés hozzáadásával. Lehetséges **0 HP**-t sebezni, de természetesen negatív sebzés nem okozható. FIGYELEM! Ha a támadás sikeres, a támadó önként is feladhatja sebzését az ellenfélen, és ilyenkor is van rá esélye hogy kiüti.

Ha a kiütés százalékot sikerül megdobni, az ellenfél a következő **1d10** körre szédeleg az ütéstől: +4-gyel támadható, nem támadhat vissza, és nem képes varázslásra koncentrálni.

A kiütés %-hoz nem szabad a karakter különleges erőpróba %-át hozzáadni! A kiütés % esélye azért kicsi, hogy az is maradjon!

Bármekkora sebzést okoz az ökölvívás, nem lehet ölni vele. Eléggé "szelíd" a sebzése; külön kell vezetni, mert csak részben valódi sebesülés. Részben pedig időleges a harc idejére: amint a karakter kifújja magát vagy fellocsolják, elmúlik. A pusztakezes sebzések 75 %-a, a "segédeszközös" sebzések 50 %-a egy forduló (turn) alatt elmúlik. Bármely sebzés, ami **1 HP alá** ütné az ellenfelet, csak ájulást okoz. Az ájulás egy forduló elteltével, az időleges sebesülések elmúlásakor megszűnik.

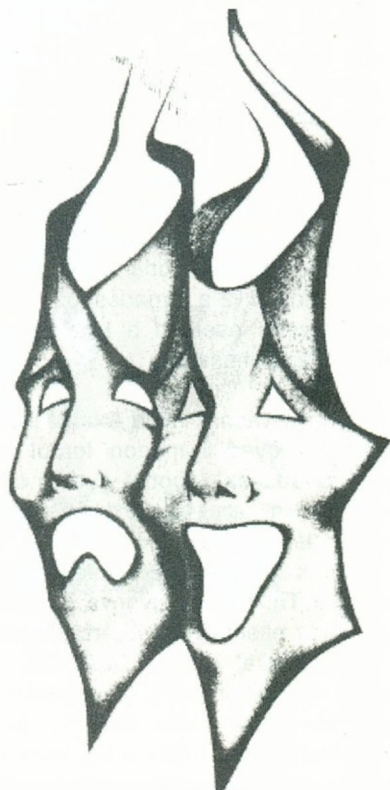
Természetesen a táblázat emberszabású, átlagos méretű lények közti harchoz készült. Egy óriás ütésére nehezen illik a táblázatban felsorolt sebzés és kiütés %. És úgy tudom, folyékony vagy anyagtalan lényeket sem szoktak ökölvívással legyőzni.

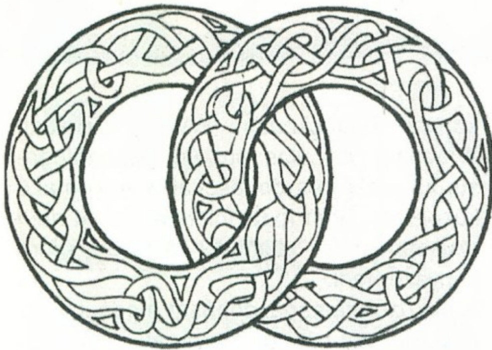
Ha az ökölvívás kocsmai verekedés, a birkózás (**wrestling**) a mai tömegszórakoztató bohóckodás (WWF, American Wrestling stb.) éles formája. Szabadfogású, kulcsokat és dobásokat is tartalmazó küzdelem. Nem igazi földharc, tehát nem szükséges az ellenfelet először földre kényszeríteni.

A birkózók támadásdobását módosítja az általuk viselt páncél. Vigyázat, nem a támadott védettségébe számít, hanem a viselőnek a támadásdobásából kell ezt is kivonni. Ez is a játék kicsit furcsa nézőpontja miatt született szabály. Mert tényleg hülyén néz ki, ha teljes vértezetben birkóznak. De az is igaz, hogy akinek nagy tanknyi sisak lóg a válláig, azt nem lehet csak úgy megfojtani. Hasonlóképpen, egy teljes vértezetben levő ember kezét nem lehet hátracsavarni, mert a csuklós illesztések nem mozdíthatóak mindenfelé. Ez csak olyan óriási erővel sikerülhet, hogy a páncél tönkre is görbülne.

Ha a támadás sikeres, az ökölvíváshoz hasonlóan a táblázat leírja mi történt. A szakkifejezések egy része magától értetődő, pl.: rúgás *(kick)*, fojtás *(gouge)*. Más részük, pl.: könyök zúzás *(elbow smash)*, fejkulcsolás *(headlock)* a műholdas pankrációból lehet ismerős.

A sebzés minden esetben **1 HP**, az erőből származó módosítókkal. A sebzés csökkenés különleges helyzetet okoz,





erőtlen karakter csak szerencsével okozhat sebzést (lásd alább). A sebzésbónuszról pedig dönthet a támadó, hogy hozzáadja-e.
A birkózásnak is van egy különleges előnye, a folytatható kulcsok és fogások. Minden *-gal jelzett megnevezés egy ilyen támadást jelent. A támadónak nem kell körönként újra támadást dobnia hogy tartsa az ellenfelet, és még körönként dönthet is a sebzésbónusza hozzáadásáról. Ezután az áldozat körönként **1 HP**-tal növekvő sebzést kap (2, 3, 4, ...), amíg ki nem tör a fogásból / kulcsból.
A fogott félnek nincs támadásbüntetése, ha nem használ fegyvert. Akkor törhet ki, ha a sikeres viszonttámadása pont fojtásként *(gouge)*, vagy testdobásként *(throw)* sikerül. Vagy ha egy nála levő fegyverrel megsebzi a támadót. A helyzet miatt csak kis méretű fegyver használható, az is a helyzeti hátrány miatt legalább -2 támadási büntetéssel (ez saját javaslatom).
Természetesen más is közbeavatkozhat. Egy sikeres fegyveres támadással megtörheti a fogást / kulcsot, vagy beszállhat ő is pusztakézzel, hogy elrángassa egymástól a küzdőfeleket.

Javaslom minden DM-nek, hogy birkózni csak a támadónál legfeljebb egy kategóriával nagyobb méretű ellenféllel engedjen. Egy kategória különbségnél a támadásra legyen mondjuk: -2 a támadáshoz. Ennél szélsőségesebb esetben a kisebb csak fegyverrel támadhasson.

Mind az ökölvívásnál, mind a birkózásnál a játékban egyedüli módon fordul elő, hogy a támadások dobott 1-gyel is sikerülhetnek. Ha a támadó képességei (**ThAC0**) elégségesek, akkor talál is velük. Továbbá, a dobott 20 is téveszthet, ha azzal a **ThAC0**-ból kivonva rosszabb AC jön ki az ellenfélénél. Ezért, és a dobás módosítókkal való UTÓLAGOS változtatása miatt szerepel a táblázatban az "egynél kevesebb" (less than 1), és a "20+". Érdemes használni e két harci stílust. Hiszen sokkal színesebb, és fordulatosabb a játék velük. Azonkívül pl: a falu bikáját sem kell így megölni ahhoz, hogy megszégyenüljön, és pl: a városi őrségek sem szeretik a gyilkolást.

Egy érdekes, sőt, szinte egyedülállóan furcsa fegyver leírása következik. Nem a hatékony fegyverként, hanem inkább egy idegen szemléletmódból létrejött különlegességként közlöm.
Természetesen harcművészettel kapcsolatos a használata, mint a legtöbb kifacsart kinézetű fegyveré általában. Európában és nyugatabbra ha harci művészetről van szó, a többség Kínára vagy Japánra gondol. Pedig egész Ázsiában és Afrikában találhatóak fegyvertelen vagy különleges képzést igénylő fegyveres irányzatok. Malayziában rengeteg nagyon kemény harcművészet létezik a kultúra szerves részeként. A nehéz védő és támadó felszerelést a test rendkívüli edzettsége helyettesíti.
Malayzia fegyvertelen harcművészetei viszonylag közel állnak az európaiban kialakult kung-fu / karate-do képhez. Azonban fegyverekben sokkal különösebbeket használnak még a kínai és japán eredetűeknél is. Ezek egyike a Pendjepit = maláj harci harapófogó, avagy harci csipesz.

Pendjepit ára: 5 sp
w: 0,5 lb.
s: S
t: B
speed: 4
S-M 1d6+1 / L 1d3

Egy U alakú vaslemezből áll, amely rugalmas, és a szárakhoz közel fogazott belülről. A szárai átlagosan 10 cm hosszúak, és 3-4 cm szélesek. A fogazás a szár végétől 5 cm-en át halad befelé. A Prisai Sakti Silat harci művészet kiegészítő fegyvereként használták. Hatékony használata csak ennek gyakorlásával lehetséges. Az éghajlat miatt könnyű ruhát, edzés és harc közben ágyékkötőt viselnek. A harci harapófogó a fedetlen testrészek megragadására, majd egy csavaró mozdulat után a hús kitépésére szolgál. A leghatékonyabb és keresettebb célpontok a torok, has, lép, az ágyék, és a...
Brrr, még belegondolni is rossz! Gondolj csak bele, milyen ROSSZ érzés lehet!

Legközelebb tényleg szó lesz a Hit Dice-szal kapcsolatos elhanyagolt dolgokról. És ha van rá érdeklődés, a fegyvertelen harcnál előforduló szakkifejezéseket is elmagyarázom.

Hoild



Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Egy test - két lélek! Amiga 2000 eladó: 2x3,5" FDD, 40 MB HDD, 1084S display, IBM PC emulátor (DSO 5.0), 5,25" FDD, MSP 1500 printer, adatbáziskezelő, szövegszerkesztő mindkét felhasználáshoz, játékprogramok, dokumentációk. Ara: 92.000 Ft
Sólyom Gábor
Tel: 162-1458 este

PC CD-ROM-ra originál (csomagolás stb.) programok kedvező áron eladók.
Érdeklődni a 06-60-325-291-es telefonszámon lehet. Hétközben 17-20 óra között Gergőt kérjétek.

Eladó 1084S monitor 22.000 Ft-ért, sürgősen.
Érdeklődni lehet: Hornig Balázs Komárom, Ghyczy K. 11. III/2.
Tel.: 34/342-450

Áron alul eladó! 2 db. 40 MB-os winchester 8.800 Ft, együtt csak 14.800 Ft + kérésre programokkal. Sound Blaster 2.0 + AdLib kompatibilis hangkártya + digit + (eredeti gyári) szoftverek 6.000 Ft, Case Mouse + Install lemez 900 Ft.
Joó Sándor
Budapest XIX., Újvidék u. 28.
Tel.: 280-40-88

Amiga 500 (1 MB) TV modulátorral, joystickkel, könyvekkel, lemezekkel eladó. Ára 28.000 Ft.
Cím: Gyurkó Zsolt · 4031 Debrecen, Krónikás u. 6. IV/40.
Tel.: (52) 323-797

Új Amiga 1200 eladó.
Ára: 41.000 Ft.
Tel.: (66) 328-763 · Csaba

Új CD-ROM lemezek eladók 4.500 Ft. Itt még progi cesere-bere. SB Pro Deluxe 14.500 Ft.
Szuchy Csaba · Békéscsaba, Áchim u. 27. Tel.: (66) 328-763

Olcsón eladó A500, bővítő (512 kB), TV modulátor, Action Replay Mk3+, Joystick, lemezek. Árajánlatot kérek.
Illés Tamás
4400 Nyíregyháza, Vasutas u.4.
Tel.: (42) 342-650

Üdv minden GURU olvasónak! Keresek ATARI 1040- es gépre programokat. Listát kérek.
Tar Zoltán
2750 Nagykörös, Tabán u. 2/a.

Eladó sürgősen egy A500 (1 MB/1.3) egyéb tartozékokkal együtt. Rabóczki Róbert
3300 Eger, Faiskola u. 6. 4/50
Tel.: (36) 317-318

Amiga 2000 + 1084S színes monitor + 2 joystick + 20 lemez eladó. 60.000 Ft-ért.
Tel: 166-2002 · Detre Zaránd

Amiga 3000, PPS 40-es kártyával, Harlequin True Color kártyával, 210 MB Quantum winchesterrel, 6 MB rammal, kis és nagy drive-val. 210.000 Ft. Számlát is tudunk adni.
Tel.: 113-1664 · Róbert vagy Tocsi

Amiga 500 + színes monitor kedvező áron eladó.
Nagy Norbert · 3200 Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2
Tel.: 37/316-261

IMAGINE rovat

Az Imagine egyénisége avagy konfiguráljunk szabadon

Decembert írunk, megérkezett az idei év utolsó GURU-ja. Most elgyönyörködöm az előző mondatomban. Nem azért, mert annyira szép és költői, hanem mert futurista. Nálam ugyanis még október utolsó napjait mutatja a falinaptár. Éppen csak leadtam a novemberi újságba való cikkemet, amikor kérték, írjam meg a következőt is, mert hamarabb elkezdik a szerkesztését. Ez az oka annak, hogy a novemberben érkezett kérdésekre itt még nem kaptok választ. Apropó kérdések. Örvendetesen szaporodnak a hozzám intézett levelek, igyekszem minél előbb válaszoni is rájuk. Ha mégsem kapna valaki egy-két héten belül választ, az nem csak az én trehányságomnak tudható be. Mielőtt a közeli felmenőim emlegetésébe fogna, előbb gondolja át a következőket:
- Mellékelt-e válaszborítékot (ez nagy mértékben növeli a válasz esélyeit)
- Biztosan megérkezett a levél? (mint tudjuk, a posta nagy mókamester)

Kisebb kérdésekkel akár telefonon is megkereshettek, bár a kézikapcsoltatás kissé macerás. Bonyolultabb kérdéseket inkább levélen keresztül tegyetek fel. Így lehetőségem van többször átolvasni, és esetleg meg is értem, ami megintcsak növeli az értelmes válasz esélyeit. Végül a címem: Arany Sándor, 5430 Tiszaföldvár, Őszőlő Fő út 64. Telefon: (56) 350-191/307.

A rövid bevezető után rá is térhetünk a lényegre. Akik kissé behatóbban ismerik az Imagine-t, már sejthetik miről lesz szó. A program tartalmaz egy preferences editort, amivel kedvenc ray-tracerünket kényelmesebbé tehetjük. Ebbe az editorba az első menü Preferences pontjanak kiválasztásával léphetünk be (ki gondolta volna?).

A szemünk elé táruló szerkeszőt három részre oszhatjuk fel. Legfelül választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk beállítani, és melyik editorban.

Az alatta lévő rész az egyes beállítások felsorolása. Minden sor külön-külön beállít, vagy definiál valamit. Ennek a résznek a legalján találjuk az input mezőket, ahol a változtatásokat beírhatjuk. Részletesen majd később.

Legalul találjuk azokat a gadgeteket, amivel a beállításokat elmenthetjük, betölthetjük stb.

Vegyük sorba a beállítási lehetőségeket. Legfelül találunk négy gadgetet. Ezekkel lehet kiválasztani, hogy mely dolgokat szeretnénk beállítani.

Misc. Stuff - Általános beállítás. A program fő működési paramétereinek megadására nyílik lehetőség.

Rendering Presets - Ezt kiválasztva megváltoztathatjuk a Preset List-et, új képméreteket definiálhatunk.

Function Keys - A Project és a Preferences editorokat kivéve, minden editorban külön-külön parancsokat rendelhetünk a funkcióbillentyűkhöz. A megfelelő funkcióbillentyű használata azonos hatású lesz, mint ha a hozzárendelt menüpontot választottuk volna ki. Ezzel a saját billentyűzetrövidítéssel nem rendelkező parancsokat is gyorsan elérhetővé tehetjük.

User Gadgets - A felhasználói gadgetek ugyanazokban az editorokban használhatók, mint a funkcióbillentyűk. Ezek a gadgetek az editorok alján jelennek meg, rájuk klikkelve az egérrel, könnyedén aktiválhatunk mélyebben lévő menüparancsokat. Hasonlóan az előzőekhez, ezek is függetlenül definiálhatók az egyes szerkesztőkhöz.

A felső rész második sorában öt gadget található, ezekkel tudjuk kiválasztani, hogy melyik editorban akarjuk a funkcióbillentyűket, vagy a felhasználói gadgeteket beállítani.

A képernyő nagy részét elfoglaló beállító rész taglalása előtt, röviden ismerkedjünk meg az alsó részen elhelyezkedő gadgetek jelentésével.

Use - Használja a Preferences beállításait, de nem menti el azokat.

Cancel - Gondolom egyértelmű.

Reset - Minden beállítást a gyári alapértékre hoz.

Save - Elmenti a Preferences beállításait az Imagine tartalomjegyzékébe, Imagine.config néven. (PC-n Imagine.con)

Last Saved - Betölti az Imagine.config fájlt, felülírva ezzal a jelenlegi beállításokat.

Save As - Kimenti a beállításokat a felhasználó által adott néven.

Load From - Betölt egy nem alap néven kimentett konfigurációt.

Miután tisztába jöttünk a körítéssel, ismerkedjünk meg a lehetséges beállításokkal is. Kezdjük a legelején, a Misc. Stuff-fal.

Ez tartalmazza az általános dolgokat, amik a program működését befolyásolják. Ilyenkor nincs jelentősége annak, hogy melyik editor gadgetet kapcsoltuk be. A képernyőn megjelenik egy hosszú lista, amely a következő elemekből áll:

Mnemonic - Egy négy betűs emlékeztető szócska, arra utal, hogy abban a sorban mit lehet beállítani.

Type - Arra utal, hogy az adott beállítás milyen típusú. Ez lehet:

· *Text*, ekkor valamilyen szöveg a paraméter

· *T/F*, ha igaz-hamis beállítás között kell dönteni

· *RGB*, a paraméter egy szín, RGB összetevőnként 4 biten megadva

· *RGB8*, a paraméter itt is egy szín, de összetevőnként 8 biten

· *Integer*, valamilyen egész szám

· *Float*, a paraméter lebegőpontos érték.

Value - A paraméter.

Comment - Magyarázó szöveg.

Az egyes értékeket úgy változtathatjuk meg, hogy a sorukba klikkelünk. Az a sor világosabb hátterű lesz, a Value és a Comment paraméterei megjelennek az alsó két input mezőben, ahol meg lehet változtatni azokat. A változtatást mindkét sorban enterrel kell lezárni, ekkor kerülnek be a helyükre. Ha RGB értéket kell megadnunk, a jobb alsó három tolóka és a színellenőrző négyzet a segítségünkre van, de beírni nekünk kell az egyes értékeket.

Az egyes Mnemonic-ok jelentése a következő:

PPTH - Picture Path. Az Imagine főcímkép elérési útvonala. Mivel a kép általában abban a könyvtárban van, mint a program, amely könyvtár a Default Directory lesz az Imagine elindítása után, itt "" az alapérték.

EDIT - Editor. Annak a szövegszerkesztőnek a neve, amelyet a program az animációs lista szerkesztésére kínál fel.

QUIK - Quickrender Style. Az a képernyő formátum, amit az Imagine a Quickrender módhoz használ, pl. Lores Quarterscreen. Ennek a stílusnak szerepelnie kell a preset listában.

QURM - Quickrender Render Method. Itt adhatjuk meg a Quickrender eljárását. Azok közül választhatunk, amit a Project editor Modify kérdezőjében a Rendering Method-nál találuk.

QUFF - Quickrender File Format. A gyors eljárással készített kép fájlformátuma. Itt is azok a formátumok közül választhatunk, amit a Modify kérdezőben is felkínál a program.

QPTH - Path for Qr. Picture. A Qr. kép elérési útvonala. Ide menti ki a program a képet, amit ha nem töröltetünk le, vagy nem generálunk újat, később is felhasználhatunk. A kép neve Quickrender.

LOAD - Load all modules? A program képes overlay módban is működni, amivel jelentős memóriamegtakarítás érhető el. Ilyen esetben csak az aktuális editor programrésze van a memóriában, a másikat átlépéskor tölti be. Ha a paraméter T, azaz true, a teljes program egyszerre a memóriában lesz, ha F, false, overlay üzemmódban működik.

LACE - Interlace editors? Ha a paraméter T, az editorok interlace-esek lesznek, azaz a függőleges felbontás kétszeresére növekszik. Nem multisync monitoron ez a felbontás remegni fog.

GRON - Grid lines on? Ha ez T, a szerkesztőkben a segédrács be lesz kapcsolva, ha F, akkor nem. A Grid On/Off menüponttal ezt felül lehet bírálni.

BWLN - Make lines in B&W Shade? Azt állítja be, hogy B&W shade render módban a tárgyakat határoló háromszögek körvonalait megjelenítse-e.

COLN - Make lines in Color Shade? Mint az előző, de Color Shade módban.

WARN - Warn about unsaved changes? Figyelmeztessen-e, ha nincs kimentve egy változtatás, pl. az Action editor elhagyásakor.

WRNO - Figyelmeztessen-e már meglévő object fájl felülírásakor.

SREV - Reverse lenses in 3d stereo. Megcserélje-e 3D Stereo módban a lencsék helyét.

GNEW - Initial "Generate New Cells Only" button state. A kapcsoló alapállapota.

BGRD - Background color. A szerkesztők háttérszíne.

FGRD - Foreground color. A vonalak színe.

REQC - Requester and gadget color. A kérdezők és a gadgetek színe.

BVLB - Bright bevel color. A pontok és a csoportokban lévő tárgyakat összekötő vonal színe.

BVLD - Dark bevel color. A kiválasztott tárgyak és pontok színe.

GRID - Grid color. A rács színe.

PICK - Picked edge color. A kijelölt vonal színe.

PPNT - Picked point color. A kijelölt pontok színe.

SPCK - Selected, picked edge color. A kijelölt és kiválasztott élek színe.

SPPT - Selected, picked point color. A kijelölt és kiválasztott pontok színe.

BWLC - Line color in "B&W Wire/Shade". A vonal színe B&W Wireframe és Shade módban.

COLC - Line color in "Color Shade". A vonal színe Color Shade módban.

STAR - Star color. A Globals csillagainak színe.

COL0 - Color 0 value. A 0-s színregiszter színe.

QSKY - Quickrender background color. Háttérszín quickrender módban.

GENC - Genlock color. A genlockolható tárgyak, vagy háttér színe.

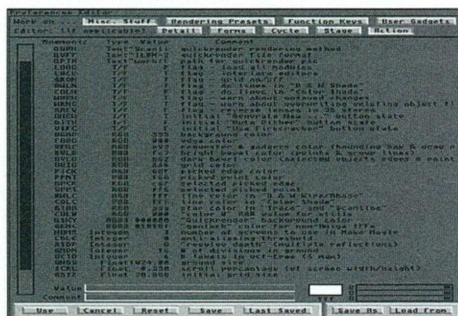
NUMS - Number of screens for Make Movie. A képernyők száma, amelyeken az animációt összerakja a program.

EDLE - Antialiasing level. Az antialiasing mértéke. 255 a legkisebb, 0 a legjobb. Egy hónapja volt róla szó.

RSDP - Resolve depth. A fényútszimuláció mértéke. Minél nagyobb ez az érték, az egymásban tükröződő felületeket annál finomabban készíti el a program.

GNDN - # of divisions in ground. A preview ablakban megjelenített ground ennyi rácselemből áll.

OCTD - Number of Octree levels. Az Octree egy algoritmus, amely gyorsítja a számítást, leegyszerűsítve a tárgyakat annak eldöntésekor, hogy érhette-e fény, vagyis, hogy látható-e a felülete. A nagyobb Octree gyorsítja a renderinget, de több memóriát igényel és tovább tart az initializálás. Gyors preview-nál tehát nem hasznos a magas érték.



GNDS - Ground size. A ground végtelen sík ugyan, de a számítás gyorsítása miatt a program korlátozott mérettel számol. Ha megnöveled a Globals méretét, ezt is növeld meg, ellenkező esetben a ground nem látszik majd végtelen méretűnek.

SCRL - Scroll percentage. A szerkesztő ablak ennyi százalékkal mozdul el a kurzor gomb használatával.

GSIZ - Grid size. A rács alapértelmezés szerinti mérete.

QINT - Quick render light intensity. A lámpa fényereje quickrender módban.

EYES - 3D Stereo eye separation. 3D Stereo módban a két kamera egymástól mért távolsága.

OTRL - Max Octree RAM. Az Octree számára fenntartott RAM mérete kB-ban, vagy -1, ha nincs ilyen RAM.

OTFL - Min. free RAM after Octree. A minimálisan meghagyandó RAM mérete az Octree lefoglalása után.

Nos, ennyi az általános konfiguráció. Következő a *Rendering Presets*. Itt állíthatjuk be, hogy milyen előre definiált képernyő módok és méretek jelenjenek meg a *Preset List*-ben. Egy bejegyzés a következőképpen néz ki:

Text - A Peset List-ben megjelenő név.

Width - A kép szélessége, maximum 8192 pixel.

Height - A kép magassága, maximum 8192 pixel.

XAspect, YAspect - A pixelek oldalaránya, általában a megjelenítő eszköztől függ.

Viewmodes - Megjelenítési mód. Lehet HAM, HIRES és LACE, akár kombinálva is.

Ezeket az értékeket az alul lévő inputmezőben adhatjuk meg. Ne felejtsd el a változtatásokat enterrel lezárni!

A következő csoportja a konfigurációs lehetőségeknek, a funkcióbillentyűkhöz rendelhető parancsok. Húsz funkcióbillentyűt lehet használni, az első tízet önállóan, a második tízet Shiftelve. A Detail, Forms, Cycle, Stage és Action editorok rendelkezhetnek saját funkcióbillentyűdefiníciókkal. A menüket egy háromjegyű hexadecimális számmal azonosítjuk. Az első jegy a menü sorszáma, balról-jobbra, egyessel kezdődően. A második jegy a menüpont száma, a legfelső az egyes. Ha van almenü, azt a harmadik számjeggyel adhatjuk meg. Hogy később is tudjuk, mit állítottunk be, megjegyzéseket lehet fűzni a definíciókhoz.

Mind a menüdefiníció, mind a megjegyzés az alsó két inputmezőben adható meg.

Elérkeztünk az utolsó szakaszhoz, a felhasználói gadgetek definiálásához. Ezek nagy mértékben megkönnyítik a program használatát. A gadgetek meghatározása is három részből áll.

Text - A gadget felirata. Igyekezz rövid neveket kitalálni, ugyanis csak egy sornyi gadget hozható létre.

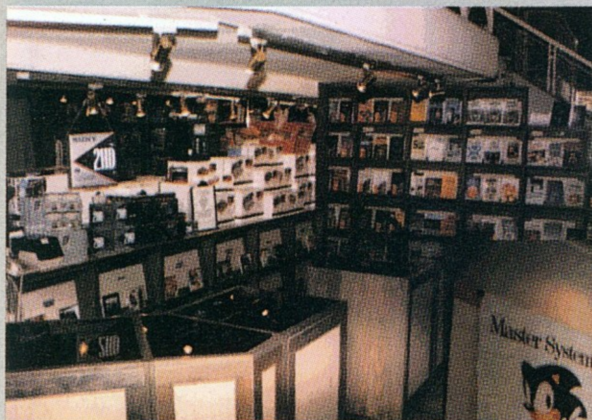
Menü # - A kapcsolóhoz rendelt menüpont meghatározása, az előző módon.

Comment - No Comment

Ezzel végére érkeztünk a Preferences editor ismertetésének. Az alapbeállítás sok funkcióbillentyű-hozzárendelést és felhasználói gadgetet tartalmaz, érdemes ezeket átnézni és használni.

Aurum

NOVOTRADE 2C Kft.



Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
1040 STE számítógép	46.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SC1224 color RGB monitor	24.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	15.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft
Atari 78000 videojáték	5.990 Ft

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.630-7.220 Ft
Master System	10.500 Ft
kazetták	2.440-6.320 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-5.810 Ft
Fénypisztoly	2.600 Ft
Control Pad	1.400 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-850 Ft
Quick Shot II Plus Joystick	850 Ft

SEGA

Szenzációs Árak!
Festékszalag vásár Epson,
STAR típusú printerekhez!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933



NE TÖPRENGJ!

Ha magadra ismersz a képen látható univerzális lényben, azonnal jelentkezz!

Ha ebből még nem derült volna ki, a GURU Team munkatársat keres!

Fiatal (20 év felett), rugalmas, manager szemléletű, katona viselt (hölgyek esetén ez nem igény), számítógépes tapasztalattal és kapcsolatokkal rendelkező, esetleg autóval rendelkező, kissé(?) megszállott főállású munkatársat keresünk!

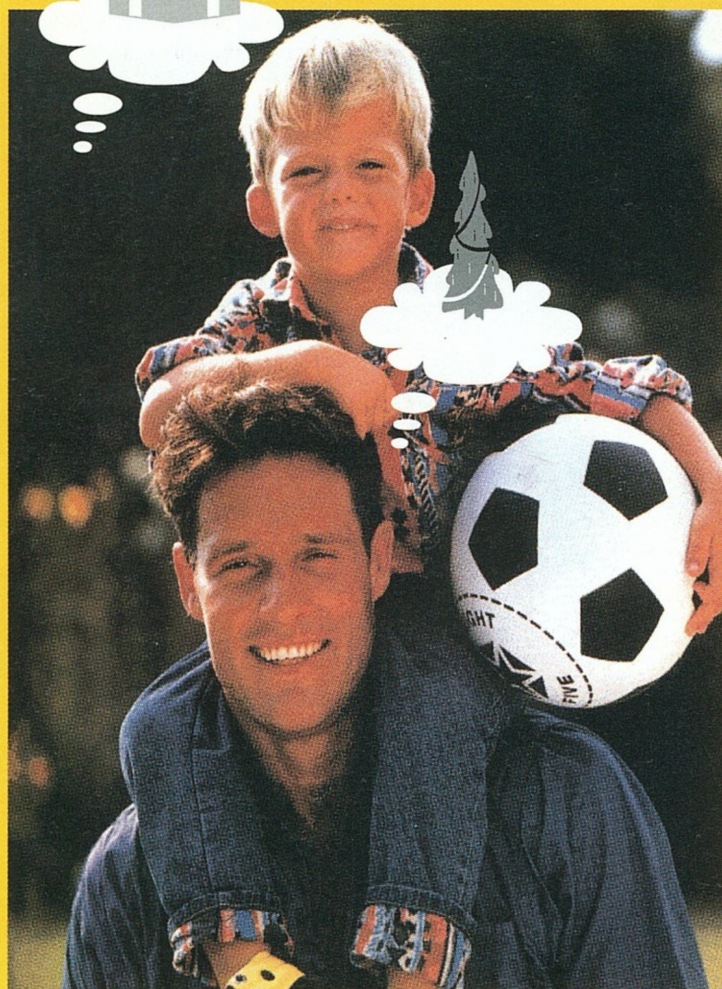
Feladata a GURU-n belül igen sokrétű szervező munka lesz (hirdetés, kapcsolattartás stb.).

Jelentkezéseteket várjuk a 183-7299-es telefonszámon és címünkön GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765

Kalandorok kíméljenek!!



KARÁCSONYI PROGRAMAKCIÓ A GURU-TÓL!





Áraink:

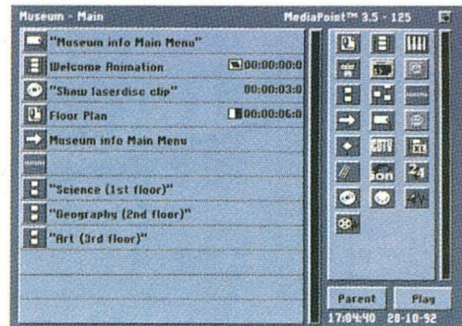
Narco Police, Pick'n Pile, Karting Grand Prix, Masterblaser, Highway Patrol, Tilt, Rock & Roll, Dizzy Dice -	780 Ft
M1 Tank Platoon, Stunt Driver	1200 Ft
Fantasy Collection (3 játék), Flight of The Intruder	1590 Ft
Might & Magic IV, Ultima VI.	1690 Ft
Ishar, Monkey Island 2, Indy IV.	2290 Ft
Day of Tentacle, Wizardry 7	2790 Ft
Ultima Trilogy (4, 5, 6 együtt)	3390 Ft

Megrendelés utánvétellel!!! Áraink az ÁFÁ-tartalmazzák!

GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765

MediaPoint
A létraverő?

A Real 3D v.2-öt forgalmazó holland Activa International, a novemberi WoC kiállításon mutatta be a MediaPoint International új multimédia programját - a MediaPoint-ot. Az MP nem titkolt célja a koronázatlan király, a Scala egyeduralmának megdöntése, és erre minden esélye meg is van. Interaktív vagy automatikusan futó bemutatók készíthetők vele. Külön erőssége, hogy sok külső eszközt képes kezelni (soros porton keresztül videomagnókat, hangkártyákat, 24 bites grafikus kártyákat).



A MP két részből áll: Page Editor és Script Editor. Hasonlóan a Scala-hoz, a Page Editor-ban állíthatjuk össze a lap képét, szövegeket írhatunk be (különböző betűtípussal betűnként), grafikákat helyezhetünk el (amelyek akár 24 bitesek is lehetnek), sőt ezeket tetszőlegesen át is méretezhetjük. A feliratok kontúrjait természetesen kérésre elmossa a program (anti-aliasing). A lapon található objektumokat csoportokba köthetjük, közös jellemzőket adhatunk meg (igazítás, méretezés).

A Script Editor-ban rendezgethetjük lapjainkat, különböző áttűnéseket állíthatuk be (amelyekből több van mint a Scala-ban, kereken 100).

A MediaPoint egy példánya a szerkesztőségben már tesztelés alatt áll, egy későbbi számban olvashattok majd részletesebben róla.

Commodore Info Main Menu
1 New Amiga models
2 CDTV titles
3 Multimedia software
4 Other products

MediaPoint International
Nieuwendam 10
1621 AP Hoorn
The Netherlands
Tel.: (319 2290-17638
Fax : (31) 2290-47587

Adorage 2.0
AGA effektek

A német ProDAD cég megjelentette népszerű animációs effektprogramjának, az Adorage-nek a 2.0-ás változatát, amely képes AA chip-set-es gépeken 256 vagy 256.000 színű animációk lejátszására is. A szokásos trükkök, képúsztatások mellett sok új is megjelent: forgószél, üstökös, tekercs... Az Adorage 2.0 könnyebben kezelhető mint elődje, ezt megújult felhasználói felületének köszönheti, amelyben sokkal több a grafikus állítási lehetőség.



A program automatikusan felismeri a processzor típusát és alkalmazkodik hozzá - kihasználja a fejlettebb processzorok sebességét. Egy gyorsabb gépen (68020+) az Adorage valós időben képes megmutatni egy-egy effekt közel végleges minőségű hatását (preview).

Clarissa 3.0
Profi animációk

A Clarissa nem más, mint egy elektronikus vágóasztal, amelyen különböző formátumú, színmélységű és felbontású animációkat keverhetünk egymással. Ez és az új felhasználói felület különbözteti meg egymástól a 3.0-ást a 2.0-ától, amely talán nem véletlenül viseli a "Professional" jelzőt. A Clarissa saját formátuma az SSA (Super Smooth Animation) ugyanaz mint, amelyet az Adorage is használ. A 3.0-ás Clarissa SSA formátuma 80 %-kal gyorsabb visszajátszást tesz lehetővé, és az Adorage-hez hasonló áttűnéseket is használhatunk. Az áttűnések és mozgások sebességét akár bezier görbékkel is megszabhatjuk.

Természetesen on-line Amigaguide help rendszer segíti a felhasználókat, valamint teljes Arexx interfész is rendelkezésre áll a "távirányításhoz".



ProDAD
Feldelesstraße 24
78194 Immendingen
Tel.: 07462/6903
Tel.: 07462/7435

Marinov 'Gaborca' Gábor

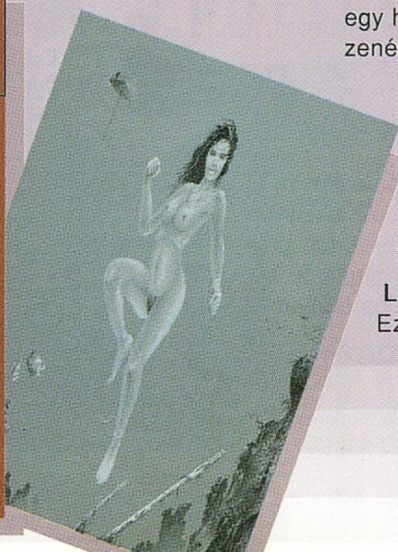
DEMOLÓGIA

Üdvözletem mindenkinek ismét!
Nos, ebben a demológiában nem demokról lesz szó, hanem erről a jelenségről, amit demonak, demoscene-nek neveznek.
Talán sokan olvassátok ezt a rovatot (legalábbis remélem) és biztosan láttatok már több demot is. Mégis elég keveset tudhattok ennek az egésznek a hátteréről , okairól stb...
Hát akkor vágjunk bele: Mi is az a demo?



Ezúttal nem a magyar nyelv értelmező kéziszótárához fordulok e szó jelentéséért, hanem magam próbálok erre magyarázatot adni.

A demo egy olyan számitógépen futó program, amely készítőinek tehetségét, programozásbeli tudását hivatott megmutatni, nem profitorientált módon. Ez utóbbin azt értem, hogy a demovilág annak idején így indult. Fiatal srácok összeálltak, egyik kódolt, másik rajzolgatott, a többiek pedig lelkesedtek. Így születtek az első C-64, Atari és Spectrum demok és csapatok . Idővel zenészek is csatlakoztak ehhez a társasághoz... majd a demoval foglalkozó emberek kezdték megtalálni egymást, hiszen terjedni kezdtek a termékek. Mivel némelyikben cím is volt, így elindult a levelezés. Csakhát minden ember (legalábbis a többsége) igen kedveli a megmérettetést, így találkozókat (partykat) kezdtek el szervezni az újdonsült csapatok.
Természetesen a demoscene egy új találmány volt, hiszen ilyen jellegű média még sosem szerepelt az emberiség történetében, mint a számítógép. Telt-múlt az idő, a csapatok száma egyre nőtt.. ezzel együtt a demoké is. Majd megjelentek az újabb, 16 bites gépek Amiga, ST, PC stb... Az első kettőn azonnal beindult a demotevékenység, az utóbbin csak jóval később. Ennek oka a képi hiányosságokban keresendő. Azóta már PC-n is bontogatja szárnyait a demoscene...





Az utóbbi időben az anyagiasság az, ami eluralkodóban van a scene-n. A jobb csapatok játékokat vagy más egyéb pénzzé tehető felhasználásokat írnak, vagy várják a lehetőséget, hogy valamilyen partyn indíthassák a demojukat, ahol elég magas a fődíj összege. Emiatt van az, hogy mostanában az igazán jó demokat partykon adják ki.

1993-ra a demoscene főleg két gépre korlátozódott. Ez az Amiga és a PC. Bár én úgy hallottam, még ST-n is van egy-két csapat, akik demoznak, de ez a géptípus már kiszorulóban van a scene-ről. A C-64 még tartja magát, és egyre meglepőbb effektek jelennek meg erre a gépre. A többi géptípus scene tevékenysége igen elenyésző...

Nos akkor most essen egy-két szó azokról a termékekről, amik a scene-n jelennek meg.

Zenelemez (Musicdisk)
Nos ez valami olyasmi, mint egy hanglemez. Egy vagy több zenész által írt zenék összegyűjtve egy lemezen. Általában csak zenei élmény, bár mostanában már valamely design is jellemzi a zenelemezeket.

Lemezújság (Diskmag)
Ez egyfajta digitális, amely igazi rokonához igen sokban hasonlít. Általában nem szokás a lemezújságokat pénzért árulni, bár erre is van példa.

DiaShow (Slideshow)
Egy - vagy több grafikus képei összegyűjtve egy lemezre és megmutatva egymás után....

Válogatás (Pack)
Különböző introk - dentrok egy lemezen .

Nos, akkor essen szó különböző pozíciókról, amelyeket tagok tölthetnek be egy adott csapatban:

Coder (Kóder) - ő programozza a különböző produkciókat. Annyiban tér el egy átlag programozótól, hogy kevés kivételtől eltekintve szinte csak Assemblyben kódol . Magyarán : assemblyben programoz sceneprodukciók számára.

Gfxman (Grafikus) - ő rajzolgatja a különbözőgrafikákat akár kézzel, akár géppel sceneprodukciók számára.

Musician (Zenész) - ő az , aki mindenféle hanghatások egymás után fűzésével ad zenei alapokat egy adott sceneprodukcióhoz. Ezen belül egy új kategória van kialakulóban: a techno zenészé... (Arrrrgh!)

Swapper - ő az, aki sceneprodukciókat csereberél levelezés



útján, más egyéb hasonszőrű cimboráival, ill. barátaival. Általában az az igazán elismert swapper, akinek legalább 10 kontaktja (kapcsolata) van. Persze ez utóbbi lehet több is. Itt is van két kategória. Az ELITE swap, illetve a FRIENDSHIP swap. Az első a minél frissebb, gyorsabb anyagokra utazik, a második inkább a barátságra. Legfőbb különbség a levél méretében mérhető le.

Ray-Tracer: ez magától értetődő. Ez az emberke objecteket tervez és ray-tracel vagy renderel sceneprodukciók számára (lásd Imagine rovat).

Organizer (Szervező)- ez is egyszerű. Az ilyen urak szervezik a csapat életét, keresnek új tagokat, koordinálják a sceneprodukciók elkészítését stb.

Leader (Vezető) - ez is egyértelmű. Ő vezeti a csapatot, hozza a döntéseket stb.....

Sysop (Rendszergazda) - a csapat bármely BBS-ének rendszergazdája, aki felügyel a BBS működésére, ill. üzenethagyó felületet biztosít a különböző tagok közötti exkluzív információcserére. Az ő helyettese a Co-Sysop (Alrendszergazda)

Trader - ez az illető az , aki modemje segítségével új anyagokat mozgat világszerte. Teríti (spreadolja) az új sceneprodukciókat.

Main Ed. (Főszerk) - Amennyiben a csapatnak van lemezújságja, akkor ez az úr a lemezújság főszerkesztője. Beosztottjai a szerkesztők (Co-ed.)

ANSI Gfx (ANSI grafikus) - a karakteres grafika specialistája. BBS-ek, startup-sequence-k számára készít ANSI (ASCII) grafikákat, animációkat.

Supporter (Támogató) - ő az, aki valamilyen anyagi, vagy erkölcsi támogatásban részesíti a csapat tagjait. Például az ő lakásán tartja a csapat a havi összejöveteleit, vagy úri kedve úgy diktálja, hogy pénzügyileg támogassa a csapatot stb.

Cracker - nos ezt nem kell magyarázni. Stb...

Természetesen ezek a pozíciók kombinálódhatnak is...Facet/Lemon például Leader és Gfxman. Laxity/Kefrens pedig Coder és Musician stb.

Akkor essen most szó a különböző demokategóriákról.

Intro - általában egy effektből álló rövid demóféle.

40K Intro - Speciális versenykategória. Ki tud több effektek belenyomni 40 kilobyte-ba. Néhány éve némelyik 40 k-s intro még megademo lett volna.

Cracktro - Crackerintro. Crackercsapatok játékok előtti intrója.





Trainer- Játékok előtti traineropciók beállítására szolgáló intro.

Dentro - 100-200 kilobyte körüli, nem túl hosszú, de több effektből álló demofajta.

Smalltro - egészen kis introfajta. Tulajdonképpen különös effekt nélkül.

Jointro - új tagok belépését reklámozó introfajta.

Funtro- tisztán élvezeti szándékkal készült introfajta. Amikor egyszer csak valaki úgy dönt: most csináljunk valami vidámat.

ONE-file demo: 300-400 kilobytenál kezdődő demo, amely egyszeri töltéssel a memóriában terem és sok-sok effektből áll.

Trackmo avagy multiload demo: olyan demo, amely újabb és újabb effekteket lemezről illetve lemezekről tölti.

Announce intro: olyan introfajta, amiben a csapat valamit tudatni akar avilággal új termékekről, egy új csapat létrejöttéről stb. beharangozásnak is fordíthatnánk.

BBS Intro: a csapat BBS-ét reklámozóintrofajta.

Magtro: Lemezújságot reklámozó intro. Több esetben a lemezújság előzetese (preview) szolgál a lemezújság reklámozására.

A legnehezebb tulajdonképpen azt meghatározni, mi is az a scene. Nem is próbálkozom vele, csak annyit írok róla: a gépükkel hobbiszinten foglalkozó, de valamilyen produktív tevékenységet végző egyedek, illetve csapatok laza csoportja. Akik partykra járnak, együtt buliznak és kedvelik a gépüket. Bár ez a meghatározás nem az igazi, de ennél jobb most nem jutott eszembe.

Még valami: a scene tagjai mind valamely álnevet használnak, igazi nevük helyett. Mint a GURUban Shy, Masell, Bear, Brazil vagy én is. A csapatok nevei pedig általában angolszász ihletésűek, hisz a scene félhivatalos nyelve az angol.

Amennyiben valaki a scene-re szeretne kerülni, néhány jótanács:

· Járjon partykra, szerezzen be demokat, nézegesse, ismerje meg, hogy tudja értékelni miről is van szó, maga is próbáljon előállítani valamit (zene, kód, grafika stb..), majd keressen magának egy csapatot, vagy hozzon létre egyet, amelyben aktívan tevékenykedhet. És ezután már csak rajta múlik...

Amennyiben valaki a magyar sceneről akar újabb részleteket megtudni, kéretik levelet írni a GURU szerkesztőségének, az én nevemre mellékelve egy válaszborítékot.

Sziasztok!

Gyu/Muffbusters

THE LABYRINTH OF TIME

COPYRIGHT
TERRA NOVA DEVELOPMENT, 1993
ALL RIGHTS RESERVED

Este nyolc óra. Ismét véget ért egy szürke hétköznap. Ránézel a naptárra; péntek van. Kicsit keserűen arra gondolsz, hogy a hétvégéd ugyanolyan eseménytelen és hosszú lesz, mint az eddigiek. Már magad sem tudod mióta vagy ilyen depressziós hangulatban, de az tény, hogy hetek óta semmi sem tud igazán lekötni. Nagyot sóhajtva kelsz fel az íróasztalodtól, hogy elindulj hazafelé. A metróállomásra érve jegyet váltasz, és csakúgy mint minden nap, megpróbálsz minél jobban beleolvadni a tömegbe. Egy kis levegőváltozás jót tenne, azonban tisztában vagy vele, hogy úgysem fogsz semmit tenni érte. Miután beszállsz a metróba, furcsa érzés fog el. Az emberek eltűnnek mellőled, úgy érzed, hogy az egész világ megváltozott körülötted. Valamilyen erő kényszerít



arrafelé, amerre tudod, hogy nincs semmi. Kétségbeesve kapaszkodnál valamibe, de a kezed csak a levegőben kapkod. Hirtelen megjelenik elötted valaki; a ruházata alapján valamelyik ókori történeti múzeumból kellett idetévednie. Hosszasan rádnéz, majd megszólal: - Üdvözöllek halandó! Először is szeretnék bocsánatot kérni amiatt, hogy kiragadtalak a saját létsíkodból, de nem volt más választásom. A nevem Deadalus, és valamikor régen mesterember voltam Kréta szigetén. Akkoriban Minosz királyt szolgáltam, és az ő parancsára építettem a labirintust. Most szellemként is őt kell szolgálnom. Minosz vissza akar térni a valós világba, és ehhez szüksége van egy újabb labirintusra, amit nekem kell megépíteni. Ez azonban nem lesz olyan egyszerű mint az elöző, mivel ennek segítségével bárhová el lehet jutni térben és időben. Ha elkészül, semmi nem állíthatja meg Minoszt a korlátlan uralom megszerzésében. Engem teljesen a hatalmában tart, ezért kellett valakit találnom aki segít nekem. Neked kell megsemmisíteni a labirintust, még mielőtt elkészül. Sajnos többet nem tudok segíteni, innentől kezdve egyedül kell boldogulnod. Sok szerencsét, szükséged lesz rá! Ezzel a jelenés semmivé foszlik. Miután körbenézel, megállapítod, hogy nem álmodtál, mivel te vagy az egyetlen a kocsiban, a többiek mind eltüntek. Még a jelenet hatása alatt arra gondolsz, hogy ez a hétvégéd garantáltan nem lesz egyhangú. Telve vegyes érzelmekkel, elindulsz a labirintus bejárata felé.

Így kezdődik az Electronic Arts legújabb multimédiás kalandja. A játék csak CD-ROM-on került forgalomba, de nem ez lesz az a játék, ami után valaki azonnal rohan a boltba CD-ROM meghajtót venni. A stílus kedvelői azonban jól fognak szórakozni, mivel a CD-nek köszönhetően tengernyi szebbnél szebb állóképben gyönyörködhetünk a játék folyamán. A vezérlés teljesen ikon- és egérorientált, de mindennek megvan a megfelelő billentyű-alternatívája is. A zene hangulatban illeszkedik a képekhez, és helyszínenként változik. Sajnos a beszéd teljesen hiányzik, pedig a CD kapacitása elbírt volna egy keveset, és a játékot is feldobta volna. Ez a program sem fog XT-n elindulni: minimum 386-os processzor kell hozzá, 2 MByte XMS-sel (azaz min. 3 MByte RAM-mal), valamint VGA kártya. Amennyiben a kártyához van Vesa-driverünk, akkor a képek 640x480-as felbontásúak lesznek 256 színnel. Természetesen nem árt egy hangkártya sem. A kimentések winchesterre történnek, a játék azonban teljes egészében a CD-ről fut, semmiféle installáció nem szükséges. A képváltások sebességét nagyban befolyásolja a CD-ROM sebessége, előny, ha dupla sebességű meghajtónk van.

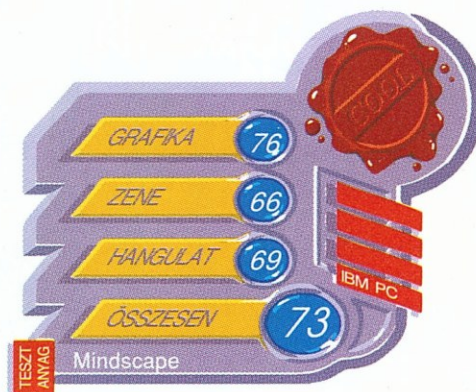


Összességében vegyesek a benyomásaim a játékról. A grafika a nagy tárolókapacitásnak köszönhetően csodaszép, a zene viszont már néhol enyhén monoton. A beszédet nagyon hiányolom (a CD-n még kb. 100 MByte üres hely van), egy



ilyen szintű programtól ez elvárható. Az aránylag lassú képváltások miatt a játék egy kicsit vontatott, megszokva azonban egyáltalán nem zavaró. Akik szeretik az állóképekkel teli kalandjátékokat, nem fognak csalódni benne.

Andrew



Bevezető



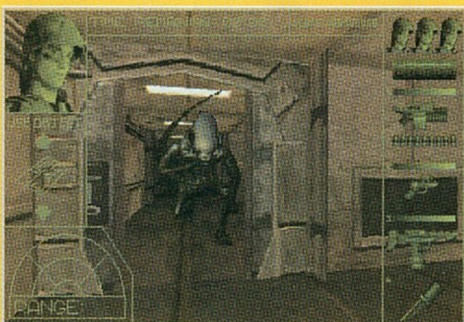
Császtok skacok! Ismét itt van Lord Chaos a maga dumálhatnékjával, it's rizsatime!! Jut is eszembe, a minap találkoztam a Mi Mesterünkkel, a nagy Magiszterrel, aki kifogásolta, miszerint miért emlegetem a nyarat a 11-es számban. Hát igen, tartozom egy vallomással. Permanens időzavarban vagyok, néha fogalmam sincs, mikor jelenik meg egy cikkem... Most valahol karácsony és újév között olvashatjátok eme sorokat. Ha most jár, vagy járt a Jézuska nálatok, akkor kellemes karácsonyt, ha már történetesen éppen az újévi józanodás jegyében telnek napjaitok, akkor boldog új évet mindenkinek, ha pedig ez se jött be, akkor küldjetek egy képeslapot a Balatonról, vagy a Copacabanáról. Ennyit az időről. Most éppen november közepe van (holnap 15-e), és ... hideg van odakint. De úgy látszik, jót tett a hideg az Atarinak, nem győzöm az újabbnál újabb infokat begyűjteni. Kezdjük talán avval, hogy hivatalosan is megjelent a Jaguar!! Ime róla egy fénykép, de már többen avval dicsekednek, már dúlnak a reklámhegyek a Vadnyugaton. Persze az Atari masinák körében sem tétlen a népség. Egy magát Lexicornak nevező cég ontja a soft-, és hardware-ket. Kijött a Prism Paint II, a Phase-4 nevű szoftvercsomag keretén belül (Chronos 3D keyframe animátor, Prism Paint, Prism Render), új grafikus kártyákkal rukkoltak elő. A NOVA névre keresztelt kártyák legolcsóbb tagja is ismeri a 640×400 24 bit felbontást, persze nagyobbakat is 256 színben. A legdrágább, a SzuperNOVA persze 32 bit TrueColor, gigapixelhegyekkel. Természetesen mindennel kompatibilisek, a tesztjeik is tutik, az áruk pedig jóval olcsóbb a megszokott, de eszméletlen drága Matrix kártyáknál! Jelenleg az áruk 520-1000 USD között mozog, ahogy Szabi mondaná: Nice price!! De nem mondja... De van itt egy másik csecsebecse is. Egy jókedvében lévő cég kihozott egy Medusa nevezetű kütyüt. A paraméterei: 68040-es proci, 32 MHz-en ketyeg, 8 MB fast ram az alapmem, de ez elmehet a 128 MB-ig. Található benne 12 db 32 bites local busz, 6 db Medusa busz, 4 db Atari busz és még két memória, ill. Ikarus ... Tos 2.06 az oprendszere, toronykivitelű, és a benchmark tesztek is 26 Mips / 4.5 MFlops-t rebegtek.. Terveznek hozzá DSP-kártyát, de már van hozzá SCSI2-es és a TT/MSTekben található VME kártya is. Az ára kb. 1.400 angol fontsterling. Egyébként a leközölt tesztek TT klónok között folytak le... Szóval, odakünn sem unatkoznak a népek... De Falcon030-asra is annyi az új dolog, hogy már nincs hová archiválni őket! Itt van például a Space Junk nevű játék demoja, mely letömörítve 4.2 Mbyte, kitömörítve 7.4 Mbyte! A demo megtekintése után, melyben persze hemzsegtek az extra képek és hangok, de volt benne MPEG animáció is... szóval olyan érzésem van, ez a game CD-ROM-ra fog kijönni. Dieter Fiebelkorn bácsi sem unatkozott mostanában. Mint köztudott, ő követte el a Gemview nevű képkonvertáló programot, mely minden Atarin és minden grafikus kártyán fut, szóval ez a dzsemvjúú már rendelkezik DSP-s szolgáltatással is, miszerint a JPEG kiterjesztésű picturék kitömörítése ezentúl elvégezhető DSP-vel is. Tehát akinek van egy Gemview 2.48 + egy Brainstorm-féle JPEG.PRG, ami tartalmazza a szükséges (nem plusssszzzt!!) vitaminokat, meg a DSP algoritmust, annak a JPG képei igen gyorsan megjelennek! Egy 640×480-as TrueColor Cindy Crawford előállítása nem került 6 másodpercbe se!! Ugh, ez nagyon WOW!! Ok, mára ennyi újdonság megteszi. Nos, lássuk, mit találhatunk a mai menüben. Kezdem azzal, hogy GFA-sorozat e hónapban szünetel, szörnyen röstellem, de egy vincsipucolás közepette eltűnt... Ezer kicsi medve, igyekszem pótolni hiányosságomat e téren, továbbá lemonda vendégszerepét Nyomasek Bobó is... viszont folytatódik a sorozat az Atari systemről, és lesz MeGa, mindenki örömére persze, és egy pár Jaguár-kép. A masinát mindenki megismeri, a maradék három pedig történetesen az Alien Vs Predator nevezetű game-ből van. Három féle típusú játékos van: a kommandós az ember nevű fajt képviseli, aztán a másik két úr keménykalapban egy Alien és egy Predator. Itten pedig befejezem a mondókámat, irány az ágyikó, mert az óra már hajnali fél hármat mutat, nekem pedig jelenésem van reggel a Philip Morrisnál.
Na, pá!

Lord Chaos

Ray-tracer programok

Elérkezett a december. Van akinek a hóemberépítés jut eszébe, van akinek a decemberi GURU. Szegény Lord Chaos is az utóbbiak közé tartozik. Mióta a grafomániás OMD már nem írja tele cikkekkel az Atari rovatot, valamint szegény Chr$ is kezd kifogyni a szóból, egyre nehezebb kitöltenie a 4 oldalt, ezért elhatároztam, hogy segítek. A Falcon megjelenésével felmerült a kérdés, hogy milyen ray-tracer programok találhatók Atarira. Sajnos az ST gépeken a választék nem túl nagy, mert kevés program elégedett meg a 8 MHz 68000-es nyújtotta sebeséggel, ezért a programok inkább TT030-on futnak. ST gépeken az elsőként megjelent program a GFA Ray-tracer, amelyben a beépített objektum szerkesztőt könnyű használni, de a végeredmény hervasztó. A program kihasználja az összes színt, de aki 'sokalja' a mostanában szokásos 24 bites színtárolást, akár beállíthatja azt is, hogy a 'színeket' 1 biten tárolja. Egy másik elérhető program a Xenomorph. 3D2 formátumban lehet az objektumokat betölteni. Nemsokára megjelenik a Xenomorph 2, amelyben a felhasználói felületet megváltoztatták, valamint új funkciókat építettek be. A program MultiTOS alatt is fut. Akinek nem tetszik a CyberSculpt objektum tervezője, az megveheti szintén a Lexicortól a Raystart nevű programot. Ezeken a programokon kívül még elérhető néhány PD szoftver. Ilyen például a sokak által ismert POV, melynek használata nehézkes, mert egy nyelvet használ az objektumok leírására, de a végeredmény csodálatos. A DKB egy másik PD ray-tracer, melyből a POV-ot kifejlesztették. Használata hasonlít a POV-ra, de kevesebb funkcióval. QRT abban hasonlít a DKB-ra és a POV-ra, hogy szintén leíró script-et használ, de hiányzik belőle a forgatás és a texture mapping. Az elkészült képeken találhatók kisebb foltok, melyek mélymosóhatású mosóporral sem jönnek ki. Az utóbbi három program 24 bites grafikát állít elő. Egy mostanában megjelent program az InShape, de ez már csak TT030-on indul el, minimum 4 MB RAM-mal. Nemsokára elkészül a Falcon verzió, melynek ára 199 font és tartalmaz egy matematikai co-processort is. Ha minden jól megy, akkor valamelyik következő számban ezt a programot vesszük kínzás alá. Most pedig örömittasan átadom ezt a 2.266 bytes hosszú textfile-t Lord Chaosnak.

MeGa







TOS közelben

Na, nem kell a mák, máris nekikezdek az XBIOS rutinokat kitárgyalni á la in medias res módra (na, ez egészen jól hangzott...) Essünk is neki:

Initmous (XBIOS 0) - egérinicializálás
(mj.: nem érdemes vele foglalkozni, nem itt a lényeg..)
p0 (W) - 0 (azaz nulla gyula !)
p1 (W) - típus:
- 0 - egér ki
- 1 - egér be, relatív mód
- 2 - egér be, abszolút mód
- 3 - nix
- 4 - egér be, billentyűemuláció

p2 (L) - param: egy struktúra kezdőcíme (azaz a struktúra pointere), de erre most nem térek ki.
p3 (L) - az egérrutin kezdőcíme. ... na éppen ezért!
Ezt a rutint a rendszer 1× használja, de azonkívül senki nem használja semmire se...

Ssbrk (XBIOS 1) - memóriafoglalás a fizikai memória tetejétől.
(mj.: nehogy evvel próbáljon vki standard memóriát foglalni...)
p1 (W) - lefoglalandó byteok száma
e (L) - a lefoglalt blokk kezdőcíme

Physbase (XBIOS 2) - a fizikai képernyő kezdőcíme
e (L) - kezdőcím

Logbase (XBIOS 3) - a logikai képernyő címe, azaz ahová a rendszer dolgozik.
e (L) - kezdőcím

Getrez (XBIOS 4) - aktuális felbontás lekérdezése
e (W) -
- 0: 320×200/16 szín
- 1: 640×200/4 szín
- 2: 640×400/monokróm

Setscreen (XBIOS 5) - képernyőbeállítás
(mj.: ahová -1-et írunk, az a paraméter nem fog megváltozni)
p0 (W) - rez: 0-2 (lásd: Getrez)
p1 (L) - fizikai képkezdőcím
p2 (L) - logikai képkezdőcím

Setpalette (XBIOS 6) - színpaletta beállítás
p0 (L) - a paletta kezdőcíme, ahol a 16db szín található

Setcolor (XBIOS 7) - egy szín beállítása
(mj.: ha -1-et adunk a színértéknek, akkor az aktuális színértéket kapjuk vissza)
p0 (W) - színérték ($000-$777 v. $000-$FFF)
p1 (W) - a szín sorszáma (0-15)

Floprd (XBIOS 8) - egy fizikai szektor olvasása lemezről (csak floppy!)
p0 (W) - a betöltendő szektorok száma
p1 (W) - a lemez oldala (0/1)
p2 (W) - hanyadik track-től
p3 (W) - hanyadik szektortól
p4 (W) - devno:
0 = A floppy
1 = B floppy
p5 (L) - 0
p6 (L) - a betöltendő blokk kezdőcíme
e - ha nulla, akkor minden OK!

Flopwr (XBIOS 9) - fizikai szektor írása lemezre (csak floppy!) a paraméterek megegyeznek az előző rutinban (XBIOS 8) ismertettekkel

Flopfmt (XBIOS 10) - egy sáv formázása lemezen (csak floppy!)
p0 (W) - virgin: a frissen formázott szektorok ezzel vannak feltöltve (általában $e5e5)
p1 (L) - magic: $87654321 - enélkül nincs formázás, ez kell!!
p2 (W) - interleave: szektorok közti hely (általában 1)
p3 (W) - sideno: oldal
p4 (W) - trackno: sáv
p5 (W) - spt: hány szektor legyen egy sávon (rendszer:9/normál:10/ritka:11)
p6 (W) - devno: 0/1 (A/B)
p7 (L) - 0
p8 (L) - a puffer kezdőcíme, ahová a rendszer Megkreálhatja a sáv struktúráját ez kb. 7K
e - 0, ha OK

Getdsb (XBIOS 11) - ??? (ez kimaradt a rendszerből...)

Midiws (XBIOS 12) - egy bytesorozat írása a MIDI-portra
p0 (L) - a sorozat kezdőcíme
p1 (W) - na hány is van belőle?

Mfpint (XBIOS 13) - MFP interrupt beállítása (az MFP IC felel a software megszakításokért...)
(mj.: ezzel szokták legálisan pld. a billentyűmegszakítást lecserélni...)
p0 (L) - az új megszaki kezdőcíme
p1 (W) - sorszáma (0-15): 0 - BUSY Interrupt
1 - DCD Irq (Carrier detect)
2 - CTS Irq (Clear To Send)
3 - GPU done
4 - Baudrate-generátor (az RS232-hez)
5 - 200 Hz rendszertimer
6 - IKBD/MIDI: ez kezeli a bill.-t és a MIDI-t
7 - FDC/ACSI: evvel lehet megszakításos betöltőt írni
8 - Display Enable Signal: soronkénti palettaváltásokhoz jó
9 - RS232 Send Error
10 - RS232 Send Puffer Empty
11 - RS232 Receive Error
12 - RS232 Receive Puffer Full
13 - ???
14 - Ring Indicator (modemekhez)
15 - Monochrome Monitor Detect

Iorec (XBIOS 14) - visszaadja a soros input struktúrájának a kezdőcímét, melyben megtalálhatjuk a buffer kezdőcímét és hosszát, blabla...
p0 (W) - devno:
0 = RS232
1 = IKBD (bill.)
2 = MIDI
e - az Iorec strucc kezdőcíme

Rsconf (XBIOS 15) - az RS232-es soros port beállítása
p0 (W) - scr: a megfelelő MFP-regiszterek beállítása
p1 (W) - tsr: adjunk nekik -1-et !
p2 (W) - rsr
p3 (W) - ucr
p4 (W) - flowctl: Bit 0:Xon/Xoff Bit 1:Rts/Cts
p5 (W) - speed 0->15:
19200 - 9600 - 4800 - 3600 -2400 - 2000 -1800 - 1200
600 - 300 - 200 - 150 - 134 - 110 - 75 - 50 baud
e - semmi különös (az újabb TOS verziókban az aktuális baud rate jön vissza)

Keytbl (XBIOS 16) - billentyűzettábla beállítása
(mj.: a -1 trükk itt is beválik...)
p0 (L) - Caps Lock tábla kezdőcíme (billentyűk a Caps hatása alatt)
p1 (L) - Shift tábla kezdőcíme (shifttel lenyomva)
p2 (L) - Normál tábla kezdőcíme
e (L) - Keytab-strucc kezdőcíme

Random (XBIOS 17) - véletlenszám generálása
e (L) - egy 24 bites véletlenszám

O.K. skacok, eddig bírtam szusszal, most egy hónap lazi, aztán folyt. köv.

Akinek pedig valami gondja-baja, szóljon csak!



Hello Télapók!

Ezúttal egy olyan témát szeretnék érinteni, amely sokak számára még nem ismert, de nagyon érdekes és fontos. A digitális hangfeldolgozásról van szó, ahol a samplerek és a hard disk recorderek uralják a terepet.

Mi a manók ezek?

A sampler egy olyan hangmodul (gyakran billentyűzettel is ellátva), melynek hangjai nem fixen beépítettek, hanem a felhasználó igénye szerint, külső hangforrásból is bevihetők. Ez az úgynevezett mintavételi lehetőség - általában 44.1 kHz-en -, mely a CD minőségének felel meg. Ez a külső hangforrás lehet mikrofon, magnó, CD-lemez vagy esetleg egy másik hangszer.

Ez tehát óriási lehetőség, hiszen gyakorlatilag bármilyen hangzást elő tudunk állítani, illetve egy-egy hangszínért nem kell egy egész hangszert megvenni. Gyakori alkalmazás például az úgynevezett sampling CD-k használata. Ezeken a CD-ken rövid minták, például dobritmus szakaszok vannak, melyek a sampler-be töltve, majd folyamatosan ismételve tökéletes dobalapot biztosítanak (Grooves). Egy másik, igen fejlett módszer a CD-ROM-ok használata, melyeken a gyártó által előre elkészített hangszerek, minták és effektek vannak. Ezek általában úgynevezett multisample-k, ami azt jelenti, hogy a hangszerek mintái többféle hangmagasságban is le vannak véve, így kevésbé észlelhető a minták torzulása. (Ez a torzulás abból adódik, hogy a sampler a magasabb hangokat a minta gyorsabb lejátszásáva állítja elő, így a hang "cincog".)

Hogy történik a mintavétel?

A külső hangforrásból felvett mintát a sampler a memóriájában tárolja. Ez a memória általában 1-2 Megabyte, mely természetesen bővíthető (16 esetleg 32 Mb-ig). Miután megadtuk, hogy ez a minta melyik billentyűn szóljon ugyanúgy, ahogy felvettük, a mélyebb hangokat lassabb, a magasabb hangokat a sampler a minta gyorsabb lejátszásával állítja elő. Ez okozza tehát a minták torzulását.

De van megoldás...

Ugyanis kitalálták az úgynevezett Time Stretch (vagy Time Correction) funkciót, mely a digitális feldolgozás matematikai alapját kihasználva képes kiszámolni, hogy az egyes minták különböző gyorsaságban is azonos hangmagasságban szólaljanak meg. A dolog persze fordítva is igaz; különböző magasságokban is elérhető ugyanaz a tempó, így tehát megszűnik a torzulás.

TVA, TVF és a többiek...

Egy intelligens sampler nem csak a felvett minta szigorú visszajátszásával szolgálja nagytürelmű gazdáját. Általában alkalmazhatók a más szintiknél is használatos alapvető paraméterek; a hang időben váltakozó szűrése, erősítése, burkológörbe definiálása stb.

Spejzolás magasfokon...

A minták - ha már késő este van (ilyen a zenészeknél nem létezik) - természetesen tárolhatók későbbi felhasználás céljából. Egyszerűbb esetben floppy disk-re, de legtöbbször hard disk-re. Ez utóbbinak már fejlettebb változatai is használatosak, mivel a digitális hangminták rengeteg helyet (memóriát és hard disk-et) foglalnak el. Gondolok itt például a cserélhető hard disk-re, mely 44, illetve 88 Mb-onként cserélhető, és a Magneto-Optical Disk-ekre, amelyek a mágneses és az optikai rögzítéstechnika ötvözeteként többszáz megabyte-nyi anyagot képesek tárolni egyetlen lemezen.

HARD DISK RECORDING

Ez egy másik, igen érdekes téma, mivel a digitális hangfeldolgozás egy nagy áttöréséről van szó...

A hard disk recording egy olyan hangrögzítő eljárás, mely - a sampler-rel ellentétben - folyamatos digitális rögzítést tesz lehetővé 44.1 és 48 kHz-en. (Ez nem azt jelenti, hogy jobb mint a sampler, hisz egészen másra való.) A dolog nevéből kitűnik, hogy mindez hard disk-re történik, melynek mérete általában több száz megabyte. A rögzítés természetesen több sávon történhet, ez legtöbbször 4 vagy 8 sávot jelent.

Ennek a megoldásnak a többsávos szalagos magnókkal szemben igen nagy előnye, hogy nem kényszerít a soros adathozzáférésre. Nem kell tehát várni ahhoz, hogy a dal végére kerüljünk, valamint szabadon vagdalhatjunk a felvett anyagot anélkül, hogy a hard disk-ből ki kellene harapnunk egy-egy darabot. A sávok között is másolgathatunk részeket, sőt, a már elkészült dalba utólag is beszúrhatunk részleteket. Mivel a feldolgozás teljesen digitális, a szerkesztés fázisaiban minőségi változás (nemhogy romlás) szóba sem jöhet.

A felvétel elkészülte után a kész anyagot - szintén digitálisan - átmásoljuk DAT kazettára, így a hard disk felszabadul, és kezdődhet egy újabb felvétel.

Ezt a két nagyszerű lehetőséget egyébként az Atari FALCON is képes szolgáltatni a megfelelő software-ek segítségével, melyeknek választéka egyre bővül, s remélem hamarosan a magyar piacon is nagy teret fog hódítani...

Chris

HÍREK

Real 3D
v.2.40

A Finn Realsoft nem vesztegette idejét a Real 3D kiadását követően. 1994 januárjában várható a PC változat (Windows alá), és most a novemberi WoC-on jelentették be a 2.40-es Amigás változatot.
Mivel a legutolsó (Amigás) vátozat verziószáma 2.35-volt, meglepő, hogy a 2.40-esben több mint száz új funkció van.

A felhasználói felületet lényegesen kényelmesebbé tették új ikonok, új színválasztási rendszer, grafikus TAG állítási lehetőségek és még sok más újdonság bevezetésével. A modellező rész is könnyebben használható, pl. a View ablakokban interaktív módon állíthatjuk be a kamera mozgásútját vagy a legtöbb animációs metódus, grafikus felhasználói felületet kapott a különböző numerikus paraméterek beállítására.
A leképző rész is jelentősen gyorsult (2×-3×), valamint sok új beépített matematikai textúra, henger és kúp alakú fényforrások segítik a munkát. Amint a program megérkezik a szerkesztőségbe, részletesen is beszámolunk az újdonságokról.

Realsoft Ky
KP 9
35700 Vilppula
Finland

Tel.: +358-34471-8390
Fax : +358-34471-8533

Paradox SCSI
A nyomtató helyére

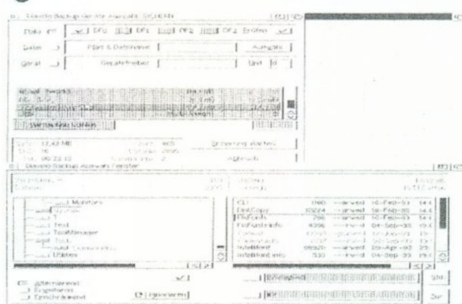
Sok Amiga tulajdonos szeretne SCSI eszközöket csatlakoztatni gépéhez, de sokallja a csatolók árát, vagy nem akarja elcsúfítani gépet holmi "dobozokkal".
A Paradox cég egy olcsó megoldást kínál számukra: a gép párhuzamos portjára helyezhető egy kis modul, amelyre egy SCSI eszközt köthetünk. Egy gyors merevlemezzel az átviteli sebesség 200 k/mp körül alakul. Természetesen a mellékelt szoftverrel particionálhatunk, formázhatunk SCSI merevlemezeket. A Paradox SCSI csatoló mindenkinek hasznos lehet, aki olcsó megoldást szeretne találni SCSI eszközök kezelésére.

A csatoló ára: 199 DM

Mainhattan Data
Schönborgring 14.
63263 Neu-Isenburg

Tel.: 06102/5881
Fax : 06102/52535

Diavolo Backup
Pokolian jó!

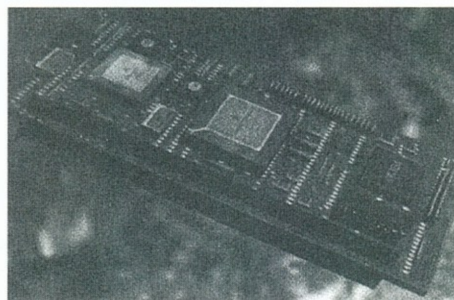


Nem könnyű annak a cégnek aki a Quarterback vagy az Amibackup programok legyőzésére törekszik. A Diavolo backup elsősorban barátságos grafikus felhasználói felületével, és az XPK tömörítési rendszer támogatásával előzi meg a vetélytársait. Sajnos a legutolsó változatából (1.9) még hiányzik az Arexx port ezért nem mondható "tökéletesnek".

Spider Computer Produkte GmbH.
Fraunhofer straße 11
82152 Martinsried
Tel.: 089/8958059

A4000/030
50 MHz-en!

Megjelent az első turbókártya az Amiga 4000/030-as gépekhez, az A4050/030. Az új processzorkártya egy 50 MHz-es 68030-asra és egy ugyanilyen sebességű 68882-es matematikai társprocesszorra épül. Ez kétszer olyan gyorssá teszi a gépet mint egy alapkiépítésű 4000/0030-as. A kártyára 60 ns-os elérésű idejű 32 bites SIMM modulok helyezhetők, amelyek sebessége meghaladja egy 4000/040-es gép RAM elérési sebességét.



A kártya ára RAM-ok nélkül 1000 DM körül van.

Eureka Computer Services
Kapittellaan 124
NL-6229 VR
Maastricht

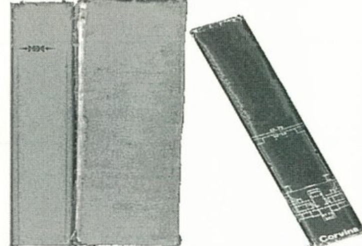
Disk Expander
Kétszeres kapacitás

Bizonyára mindenki hallott már a Stacker, DoubleDisk nevű IBM PC-n futó programokról, amelyet "röptömörítő" elnevezéssel illetnek. Ezek menet közben tömörítenek a merevlemezre írás közben (ill. csomagolnak ki olvasáskor), így közel kétszeresére nő a merevlemez kapacitása, persze csak ha nem eleve tömörített állományokkal dolgozunk. Több ilyen jellegű PD program is létezik Amigára, de most megjelent a Disk Expander amely teljes felelősséggel teszi ugyanezt. A garantált tömörítés 30-70 %-os. A Disk Expander a lassan szabvánnyá váló XPK tömörítési rendszert használja, amelynek moduljai különböző hatékonysággal és sebességgel csomagolják az adatokat.

Stefan Osslowsi's Schatztruhe GmbH
Veronikastraße 33 45131 Essen
Tel.: 0201/788778
Fax : 0201/798447

Marinov 'Gaborca' Gábor

PC kislexikon - 1. rész



Amit tudni akarsz a PC-ről, most itt megnézheted

A távol-keleti klón-gyártók jóvoltából mára a PC mindenki számára elérhető házi masinává vált. Alkatrészenként megvéve, házilag összerakva vagy készen összeszerelve igen olcsón beszerezhető. Manapság rengetegen vásárolnak ezért PC-ket, azonban nem mindegy, hogy frissen vásárolt gépünk mennyire hosszasan lesz még jól használható (lásd csúcs szimulátorok, mint pl. Strike Commander sebességigénye). Egy PC teljesítményét a processzoron kívül rengeteg tényező befolyásolja. Azért készült el ez a cikk, hogy ezeknek a többnyire csak rövidítésekkel és betű-szavakkal jelzett dolgoknak utána tudjatok nézni valahol.

Az első és legfontosabb dolog:
a **PROCESSZOR**

Az XT-k és 286-osok mára már nem-igen játszanak komoly szerepet. A legtöbb program (és főleg az új, csúcs játékok) 386- vagy 486-ost igényelnek. A processzorok főbb jellemzői összefoglalva: **1.** XT(8088) ez volt az első PC-k agya, mely belülről 16 bites, de kívülről (adatbusz) csak 8 bites volt, és 4.77 MHz-en járt. **2.** A 286-osok már kívül-belül 16-bitesek voltak és jóval több memóriát tudtak lekezelni (16 Megabyte-ot az XT-k maximum 1 Mb-jával szemben). **3.** 386DX processzorokkal beköszöntött a 32-bites PC- processzorok kora. Kívül-belül 32-bitesek; igen fontos jellemzőjük az ún. Protected Mode, amelyik üzemmódban a processzor virtuális gépeket kezel, ezáltal lehetővé téve pl. a Windows számára a MULTITASKING-ot (több feladat egyidejű végrehajtását). Elméletileg 4 GigaByte memóriát tud lekezelni, általában 32 Mb-ig bővíthetőek a 386-os alaplapok. **4.** 386SX; A 386DX processzorok sikere után jelentette meg az Intel a 386SX-eket, melyek belülről továbbra is 32 bitesek, de kívülről csak 16 bitesek, így teljesítményben valahol a 286 és a 386DX között helyezkednek el. Előnyük, hogy 386-kompatibilisek és olcsók, de nem sokkal gyorsabbak a 286-osoknál. **5.** 486DX; A nagy számításigényű feladatokhoz (pl. Ray-Tracing, CAD, ...) még gyorsabb processzorokra volt szükség, ennek jegyében született a 486DX. Újdonságai a processzorba beépített matematikai cooprocesszor és a belső cache-memória. **6.** 486DLC; ezek a processzorok az Intel konkurenseinek (Texas, Cyrix és AMD)termékei. Tulajdonképpen nevükkel ellentétben inkább felspécizett 386-osok. Megtalálható bennük a belső cache, és ismerik a 486DX utasításait, de nincs a processzorba beépítve a cooprocesszor, és a standard 386-os processzorok foglalatába illeszthetők be. Sebességük a 386DX és 486DX sebessége között van valahol. **7.** 486SX; A 486SX a 486DX-től abban különbözik, hogy a belső cooprocesszort kihagyták belőle. Így jóval olcsóbb, de ha később szeretnénk bele mégis egy cooprocesszort, akkor sok pénzükbe fog kerülni, mivel egy teljes 486-os processzort kell beszereznünk. **8.** 486DX2; ezek a processzorok 50 és 66 MHz-es verzióban léteznek. Míg belül teljes 50, ill. 66 MHz-cel működnek, addig kifele csak 25, ill. 33 MHz-cel lüktetnek. Így közel az eredeti teljesítményt hozva olcsóbbak, és a kisebb órajel miatt kevésbé melegednek, ami az eredetiknél sok gondot okozott. **9.** Pentium; a jelenlegi csúcs-processzor. A 486-osok vérszegény belső cooprocesszorát mintegy 5-szörösére gyorsították, és a belső architektúrát is korszerűsítették (superscalar rendszerű). Sebességben kb.2-szer veri a leggyorsabb 486-osokat. Ezen a téren nagy változások várhatók. Az Intel dolgozik DX3-as, 100 MHz-es órajel-háromszorozó processzorán. A Cyrix már közel áll ahhoz, hogy megjelentesse Pentium-klónját. A DEC Alpha csipje, mely kb. 2-szer veri sebességben a Pentiumot, is igen nagy jelentőségre tehet szert.

A MEMÓRIA

A ma felhasznált legtöbb gépben a memória ún. SIMM-modulokon van. Egy-egy ilyen modulra vannak ráillesztve a memória-csipek. 386DX-től felfele általában 2 db bank van, melyek mindegyikébe 4-4 db egyforma modult kell rakni. Egy bankon belül meg kell egyezzen a SIMM-modulok tárolókapacitása (hány kilobyte-os; 256 kbyte, 1 Mbyte, 4 Mbyte, 16 Mbyte) és a sebessége (hány nanosecundum-os; általában 60, 70 illetve 80 szokott lenni). A memória vásárlása előtt érdemes hosszasan elemezni igényeinket és pénzügyi helyzetünket, mivel ha 2 Mbyte-ot veszünk, akkor ez csak úgy lehetséges, hogy 8 db 256 kbyte-os SIMM-modullal feltöltjük az összes memória-bővítő helyet, így ha ezek után később mégis szükségünk lenne 4 vagy több Mbyte memóriára, akkor a régi modulokat el kell távolítani és helyükre kell 1Mbyte-osakat vagy nagyobbakat vennünk. Ha olcsó, de jól használható gépet akarunk venni, akkor célszerű 4 Mbyte memóriával venni, mivel ennyivel elindul a legtöbb program, és a 2-es memória-bank szabadon marad további memóriabővítés céljára.

CACHE-MEMÓRIA

Modern 386 és 486-osok különböző köztes tárolókat használnak, hogy ezzel kiegyenlítsék a gyors processzor és a lassú memória közti különbséget. A 486-osokban, processzoron belül 8 kbyte cache van (első szintű cache), mely kis mérete ellenére nagy növekedést okoz, mivel így a benne lévő adatok nem kell, hogy a lassú buszon mozogjanak. A processzoron kívüli cache (második szintű cache) a processzor és a memória között foglal helyet, és 25 nanosecundum-os. Általában 64, 128, 256 vagy 512 Kbyte méretű szokott lenni.

SOFTWARE-CACHE; ezek kezelő-programok, melyek a memória egy részét felhasználják arra, hogy ott a winchesterről egyébként lassan elérhető adatokat itt tárolják. Ezáltal a processzornak nem kell annyit a winchesterről való adattöltésre várni. Legismertebb ilyen program a Windows-hoz is adott SmartDrive, melynél ha 8 Mbyte memóriából 2 Mbyte-t megcachelünk, akkor jelentősen gyorsítja a Windows alatti munkát.

ADATBUSZ

ISA-BUSZ; A PC-k buszrendszere az adatokat továbbítja a processzor és a perifériák, mint pl. grafikus-kártya között. 16 bit széles az ISA-busz, mely maximum 8, ill. 8.33 MHz sebességgel továbbítja az adatokat. Egy ISA-bővítőhely teljesen kompatibilis a korábbi 8-bites kártyákkal. Jelenleg a legtöbb bővítőkártya ilyen szabvány szerint készül, de mivel kicsi az átviteli sebessége a gyors 386 és 486-os processzorok sebességéhez képest, ezért az újabb 32-bites buszrendszerek elterjedése kezdődött meg.

EISA-BUSZ; Az EISA-busz az ISA-busz továbbfejlesztéséből született. Ez már 32-bites busz, de kompatibilitási okokból még mindig csak 8 MHz-en működik. Egy intelligens csipkészlet megszabadítja a processzort bizonyos számításoktól. Az EISA-busz kevéssé terjedt el viszonylag magas ára, és a bővítőkártyák drágasága miatt. Főleg szerver-gépekben használják, mint pl. az ALR PROVEISA.

VESA-LOCAL-BUS(VLB): A VESA-konzorcium normája szerint az adatbusz 32-bites és a processzor órajelével működik. Egy 486DX33-nál, ill. DX2-66-nál 33 MHz-el, egy 486DX50-nél 25 MHz-cel. VL-bővítőhelybe behelyezhetők az ISA-kártyák is. A VESA-standard szerint maximum 3 VL-bővítőhely lehetséges, melyből egy a Local Bus Master, a másik kettő a Local Bus Target. Az elsőbe speciális csipkészlettel rendelkező kártyákat helyezhetünk, míg a másikba nem. Az egy LocalBus-bővítőhelyes gépeket nyugodtan felejtsük el. Általában olcsón kaphatók VL IDE-kontrollerek és grafikuskártyák. A VESA-local-busz nagy problémája a rengeteg előny mellett, hogy a szabvány nem túl szigorú, így a gyártók egyes dolgokat különböző képpen értelmezhetnek, és így igen sűrűn fellépnek kompatibilitási problémák a bővítőkártya és az alaplapok között. Hallottam olyan esetről,hogy négy neves gyártó VGA-kártyája sem akart együttműködni egy standard VL alaplappal. Ezért VL-bővítőkártyák vételénél lehetőleg mindenki próbálja ki az alaplapjával, hogy megy-e az a kártya.

A cikk következő részében befejezzük a busz rendszerek ismertetését, majd a VGA-kártyákról, monitorokról és háttértárakról esik néhány szó.

Charlie

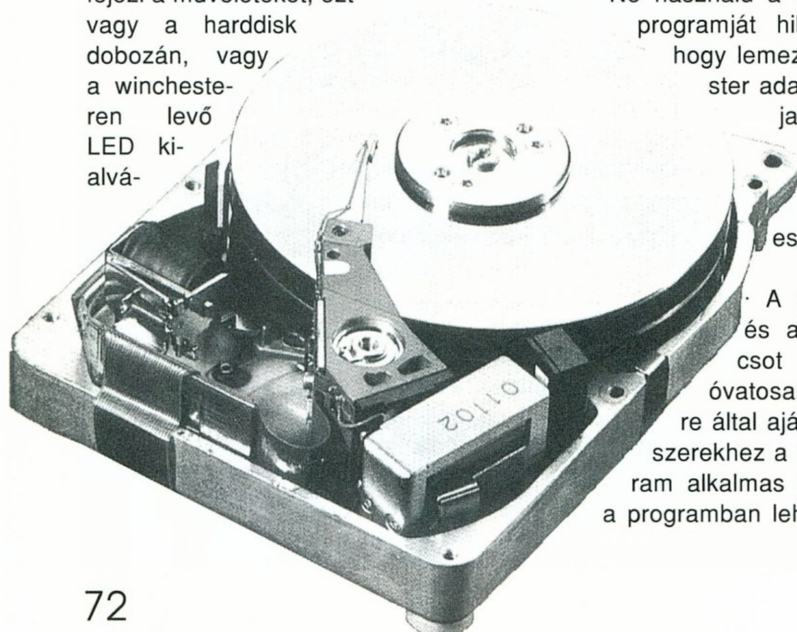
Harddiskek használatáról

HW

Néhány gyakorlati jótanács winchester használóknak és azoknak, akik hamarosan használókká válnak majd.

Mióta megjelentek az első Amiga 600-asok és az első Amiga 1200-asok, mind többen és többen határozzák el magukat arra, hogy winchestert vásároljanak a gépükbe. Az újabban megjelent programok sokasága alkalmas arra, hogy lényegesen nagyobb sebességű és kapacitású háttértárolóra installálják. Több lemezes programoknál, főleg amik sok kis file-t használnak, vagy gyakran töltögetnek lemezről rendkívül meg tudja könnyíteni a felhasználó munkáját egy harddisk. A játékoknál esetleg megszünnek a pályánkénti lemezcserélgetések. Sok Amiga használónak már vannak ismereteik a winchester kezeléséről a PC-s gépeken. Az ilyen IBM kompatibilis AT 286/386/486 gépeken a winchestereket a gépben lévő BIOS programja vezérli, így a PC-ken a merevlemez nem mint opcionális plus használható, hanem mint az alapgép része. Ez meg is látszik. A PC-s programoknál alig lehet olyat találni, amit ne lehetne winchesterre installálni. Az Amigáknál ez egészen az utóbbi időkig nem így volt, és ezért a régi programok egy része csak körülményesen vagy egyáltalán nem használható harddisken. A PC és az Amiga winchesterkezelése eléggé eltérő, és ezért a PC-s ismeretek néha nem használnak. Ezért a kezeléshez szeretnék néhány tanácsot adni.

· Mindig várd meg, amíg a winchester befejezi a műveleteket, ezt vagy a harddisk dobozán, vagy a winchesteren levő LED kiválása jelzi. Sőt még egy kicsit tovább is várj, mert ellentétben a PC-n használt, ún. FAT táblával szemben, az Amiga a fileokat és könyvtárakat láncolatokba szervezi, és a lemez block foglaltságára ún. BitMap-ot használ. Az Amiga winchester vezérlése olyan, hogy miután egy írást végrehajtott, egy bizonyos ideig még vár, és csak ez után írja fel azt a bizonyos BitMap-et. Tehát még ezt is meg kell várni. Ha mégis sikerül a gépet kikapcsolni vagy RESET-elni ez előtt a felírás előtt, akkor a következő boot-olási folyamatnál a diskvalidator megpóbálja újra előállítani a BitMap-et. Ez nagyon lefoglalja a winchestert és emiatt a bejelentkezés akár több percre is elnyúlhat. De ez esetben különösebb hiba nincs.



· A winchestert ne ütögesd és óvjad az üzem közbeni rázkódástól. Az újabb winchesterek ilyenkor elparkolnak automatikusan, egyik másik azonban egy ilyen parkolás után újraindítást vár, ami a használónak annyit jelent, hogy a gépét RESET-elnie kell.

· Néha mentsd le a fontos file-jaidat, mert a legjobb, legújabb winchester is elromolhat. Erre alkalmasak a back-up programok pl: QuarterBackup, THIbackup vagy az új workbench-hez adott HDBackup.

· Jól gondold meg mielőtt letörölsz egy file-t, mert egy nagykapacitású harddisk-en egy letörölt filet visszaálítani néha nagyon nehéz.

· Ne használd a Workbench Diskdoctor programját hibajavításra, ez lehet, hogy lemezen jó, de egy winchester adatait nagyon össze tudja kuszálni. Személyesen a QBtools vagy Tools nevű programot használom ilyen esetekben.

· A particionáló programot és a Format DOS parancsot harddisken nagyon óvatosan kezeld. A Commodore által ajánlott és használt rendszerekhez a HDToolBox nevű program alkalmas particionálásra. Ebben a programban lehet a winchester használatához szükséges paramétereket közölni, ezek az adatok a winchester első blockjaiban vannak tárolva. Néha egyes régebbi gyártmányú winchester az írás közbeni RESET-re vagy kikapcsolásra úgy reagál, hogy ezeket a partició adatokat letörli, ezért a HDToolBox-ban a particiók adatait érdemes lejegyezni és eltenni, ilyen adatok a Start Cyl, End Cyl, Boot Priority és a file system beállításai. Egy adatokkal feltöltött harddisk paraméterei között, adatvesztés nélkül állíthatók a Buffers, Particon Device Name, MaxTransfer paraméterek, ha azonban a partició kezdetét, végét és esetleg a filesystem-et megváltoztatjuk, akkor a particióban lévő adatok, programok elérhetetlenné válnak.

· Mivel az AT-BUS IDE szabvány szerint a winchesterek auto-park redszerrel készülnek, ezért külön ilyen programokra, műveletekre nincs szükség.

A használati tanácsok után szeretnék a winchesterek kiválasztásához néhány ötletet adni. Még a legegyszerűbb 20 megabyte-os winchester is használat szempontjából 20-100-szor gyorsabb mint egy floppy, tehát már ez is rendkívüli sebességnövekedés ad az adattárolásban, játék céljára már ez is megfelelő. Aki grafikával, zenével, esetleg tracker modul gyűjtésével foglalkozik, jó ha 100-200-300-as nagyságrendben gondolkozik. Régi gyártmányú winchesterekkel sok gond szokott lenni, ilyenek pl:a Seagate gyártmányú ST157/A és a WesterDigital WD93.... sorozata. Bizonyos gépek, vezérlők nem tudnak minden típusú harddisket kezelni, ezt azonban csak kipróbálás útján lehet eldönteni, de azért ebben vannak tapasztalatok is: A1200-esen, és A600-ason nem, vagy csak nagyon bizonytalanul működik:

a Conner CP3000, CP3044,
a Quantum 40MB-os 2.5"-os verzió
a Quantum 3.5"-os verziók,
az IBM 40MB 3.5"-os
a régi sorozatú WesternDigital 170 MB-osok, és némely 250MB-os is.

Kipróbált és nagyon bevált, rendkívül gyors merevlemezeket gyárt pl. a Maxtor, ezekre még nem volt panasz, A1200-esen 1.2 MB/s adatátviteli sebességet

tudnak produkálni. Ezenkívül ajánlott a WesternDigital 120 MB és 220 MB-os típusa, és a Seagte nagyobb kapacitású verziói. Fontos dolog, hogy a vásárolt winchestert, ha PC-vel foglalkozó boltban veszed, az esetleges csere vagy típusmódosítás elől ne zárkózzanak el, és természetesen garanciát is adjanak. Az olyan harddisket, ami Bad Block-ot, azaz hibás adat block-ot tartalmaz, még ha a PC-s eladó el is magyarázza, hogy az nem baj, akkor se vedd meg, mert az Amiga rendszer ugyan el tudja látni az ilyen hibás block-ok kikerülését, de néha ez jelentősen le tudja lassítani az adatátviteli sebességet. Nagy eltérések vannak a 2.5 és a 3.5"-os méretű winchesterben, általánosan el lehet mondani, hogy a 2.5-esek drágábbak és lassúbbak is a 3.5-es hasonló társaikhoz képest. Ahhoz, hogy eldöntsed, melyik méretűt szeretnéd a gépbe, vagy a vezérlőbe beszerelni, néhány tanács: Az 500-asokhoz gyártott vezérlők szinte kizárólag 3.5"-os winchesternek biztosítanak helyet, ezekkel nincs semmi gond. Az A600-ashoz, mivel eredetileg 2.5"-os harddisknek tervezték helyet és csatlakozót, ehhez 3.5"-os winchestert a gép dobozán kívülre szerelve érdemes csak csatlakoztatni. Ezenkívül fontos, hogy az A600-nál a KickStart verziószámát megnézzük. Bekapcsolás után a képernyőn mozgó lemez melletti kiírásban lehet megtalálni ezt. Ugyanis a 37.299-es verziójú KickStart-ban használhatatlanná tették a winchester vezérlő programot így az ilyen gépek, csak KickStart ROM csere után fognak winchestert kezelni. Az A1200-ast is 2.5"-os harddiskkel tervezték, de mivel a doboz jóval nagyobb ezért ebbe beszerelhető a 3.5"-os méretű is, de csak az 1", azaz a 2.54 cm magas. Ezt a beszerelést azonban házilag nem ajánlott elvégezni. Az AT-BUS rendszer olyan, hogy egyszerre két darab winchestert lehet rákötni, ez érvényes az A1200/A600-asra is, de fizikai hely erre nem nagyon akad a gépeken belül. Ezekkel az alaptanácsokkal remélem könnyebb lesz a winchestert használóknak elboldogulni, minden esetre azonban általános tanácsot nem lehet adni, ezért ha valami egyéb nehézség merülne fel szívesen állok rendelkezésre.

Regius Kornél
(Cornelius EC.)

Ezt jó ha te is elolvasod!!!

"Megérkezett... , de jó, csomagoljuk ki, ...a monitort is ... hol vannak a kábelek, ott a másik dobozban, á megvan. Gyorsan dugd be a hátuljába ..megvan kapcsold be ! 1.2.3.4.5 na mi van, nem jó .. a monitor kábelt is dugd be, te... most se jó, na most mi van..........."

Talán ismerős helyzet, remélem azonban, hogy nem. A fenti történetben szereplő gép elromlott, mivel nem mindent úgy csináltak, mint ahogy kellett volna. Évek óta foglalkozom számítógép javítással, tapasztalat szerint a gépek java része a vásárlás utáni 1-2 hónapon belül romlik el, ennek az egyik oka a szakszerűtlen használat. A gépekhez adott könyvek ugyan tartalmaznak útmutatókat, de vagy németül vagy angolul..., és ezeket a könyveket általában az első bekapcsolás után szokás nézegetni. Most néhány jótanácsot szeretnék adni számítógép használóknak.

1. Csak kikapcsolt gépet, monitort, külső egységeket csatlakoztass. Ez a legfontosabb ! Lehetőleg a joystik-ot se dugd be bekapcsolt gépbe, a C64 magnót a bekapcsolt C64-be meg főleg ne.
2. Ne csomagold a gépet, csak a hozzá adott antisztatikus zacskóba, se törülközőbe, se bevásárló nejlonzacskóba, se sporttáskába.

3. Próbálj meg antisztatikus környezetet teremteni a gépnek, tehát miután leveszed a pulcsidat, előbb egy leföldelt dolgot fogj meg, pl egy fűtőtestet, vagy egy víz csapot, és csak utána a gép csatlakozóit, ez most télen különösen fontos.

4. Ha a gép,monitor vagy az egyéb külső egység ún. földelt villásdugóval (amit a konnektorba dugsz) van felszerelve, akkor azt földelt csatlakozóba dugd be.

5. A nyomtatót és a külső tápegységgel rendelkező harddisk-et, és az olyan monitort, aminek nem földelt a dugója, így kapcsold össze: a szám.gépet és a külső perifériát (a nyomtatót, a monitort és a többit) húzd ki a konnektorból. Utána dugd be a nyomtató-kábelt a nyomtatóba és a gép megfelelő csatlakozójába. Ugyanígy a monitor kábelt is. A harddisk-et csatlakoztasd oda, ahová való. Győződj meg arról, hogy a csatlakozók biztosan csatlakoznak, és ha egy szaloncukor ráesik, attól még a helyén marad, nem esik ki. Ezek után dugd be a konnektorba a gépet, nyomtatót, stb., majd a 6. pontban levők szerint cselekedj.

6. A bekapcsolás sorrenje szerint, miután bekapcsoltad a külső eszközöket, az az a monitort, a nyomtatót, a C64-esnél a floppy drive-ot, és csak utána, utoljára kapcsold be a gépet.

7. Kikapcsolásnál a "gépet először és utána a többit" szabály érvényes.

8. A gyors ki-be kapcsolgatást lehetőleg kerüld, egy ki- és bekapcsolás között néhány másodperc szünetet tarts.

9. Ha működés közben égett, vagy "amper" szagot érzel, gyorsan kapcsold ki a rendszert, és ha nem értesz a javításhoz, inkább nézesd meg olyannal, aki ért hozzá.

10. Lehetőleg ne egyél a gépen, és a hamut se a billentyűzetbe szórd, egy új billentyűzet több ezer forintba kerül.

11. Ha a floppy vagy a CD lemez beszorul a meghajtóba, soha ne erőltesd, ne feszegesd, és ha már úgy döntöttél, hogy magad javítod a géped, akkor olyan óvatosan szedd szét a drive-ot, mintha egy bombát piszkálnál.

12. Használat után a gépet és a külső egységeket ne vidd ki rögtön a hidegre, inkább várj néhány percet.

Regius Kornél
(Cornelisu EC.)

A Rendszerbarát

Ebben a hónapban ismét kitérőt teszünk, hogy bemutassuk milyen új szolgáltatásokat, lehetőségeket biztosít az SAS/C legújabb változata.



A 6.0-s verzió után már megjelent néhány szabadon terjeszthető patch, melynek segítségével a meglevő 6.0 verzió upgradelhető 6.3-as verzióig. A 6.50-es verzió nem ilyen egyszerű patch. A hat lemezen tömörítve elhelyezkedő fordító, több új szolgáltatást nyújt.

A legfontosabb, hogy támogatja a C++ forráskódok fordítását, ezzel összhangban bővítésre került a CPR (CodeProbe), a SAS/C debuggere. Így lehetőség van

- C++ auto, static és extern változók megjelenítésére
- C++ osztályok tagjainak megjelenítésére
- breakpointok megadására túlterhelt C++ függvényeken, tagfüggvényeken, operátorokon, konstuktorokon és destruktorokon
- az eredeti C++ forráskód megjelenítése minden esetben, a szokásos és a kevert módban is.

68040/68882 utasítás ütemező

Az új 68040/68882 utasítás ütemező segítségével 040-es processzorra optimalizált kódot hozhatunk létre. Működése azon alapul, hogy lehetőség van bizonyos utasítások párhuzamos végrehajtására. Az optimalizálás során gyakran lehetőség nyílik egyes utasítások végrehajtási sorrendjének felcserélésére, mert pl. nem egymás eredményét használják fel.

SPROF profiler

A profiler segítségével lehetőség van futási statisztikák létrehozására, annak érdekében, hogy olyan adatokat kapjunk, melyek ismeretében eldönthetjük, hogy szükséges-e, és ha szükséges, akkor a program melyik részének optimalizálásával tudjuk a működés sebességét növelni.

Az új profiler minden függvényről az alábbi adatokat képes kiírni:

- a függvény meghívásainak száma
- a függvény végrehajtásával eltöltött idő, a meghívott függvényekkel együtt
- a függvény végrehajtásával eltöltött idő, a meghívott függvények nélkül
- az egyes függvények végrehajtására fordított idő, a teljes futási idő függvényében.

A profiler segítségével lehetőség van library-k, device-ok, dinamikusan létrehozott taskok stb. vizsgálatára is.

SMFIND utility

Hányszor fordul elő az, hogy a feledés homályába merül, hogy egy változó melyik forrásfile-ban lett definiálva, vagy esetleg még nem is használtuk... Az SMFIND utility segítségével lehetőség van egy adott karaktersorozat minden előfordulásának megkeresésére. Workbenchből indítva a message browser-en keresztül lehetőség van minden előfordulási hely megtekintésére, ill. dupla kattintás segítségével az aktuális file megnyitására és az előfordulási helyre történő pozicionálásra.

Device-ok írásának támogatása

Több új lehetőséggel bővült, a minta device-on kívül, a device-ok írásának támogatása, mely minden korábbinál egyszerűbbé teszi a munkát. Új startup modulokat is mellékelnek, melyeket felhasználva nem kell saját startup megírásával foglalkozni. A CPR segítségével töréspontok helyezhetők el a device-okban is, így egyszerűsödik a hibakeresésük.

Felhasználói felület

A SCOPTS, SE, SCMSG és CPR támogatják a Preferences-szel beállítható default screen font használatát, azaz ezen programok képernyői font érzékenyek (OS 2.0+).

A GO, ASM, SC2 és a C++ fordító minden üzenetét elküldheti a message browser felé (nem csak a konzolra íródhatnak ki az üzeneteik).

A public screenek támogatása az SC, SCOPTS és az SCMSG programokkal.

SMFIND segítségével egyszerűbb a karaktersorozatok keresése a forráskódban, és lehetőség van az SCMSG segíségével a megtalált pozíciókra állni.

CPR

Kibővítésre került az ún. *SegTracker* támogatással, mely lehetővé teszi a debug információ automatikus felhasználását a legtöbb multitasking program, library és device esetében.

A multitasking debuggolási lehetőségek is kibővítésre kerültek.

A *#line* utasítások támogatása is bővült, lehetőség van a header file-okban és a inline utasításoban elhelyezett függvények hibakeresésére is.

Fordító és optimalizálók

A bővített fordító és optimalizálók segítségével jobb és gyorsabb kód fordítható. A fordító automatikusan felismeri a standard I/O rutinok használatát, ennek következtében kisebbé és gyorsabbá teszi a programot. (Ezzel a NOSTDIO opció használata feleslegessé vált.)

Hatékonyabb kód a struktúrák és osztályok átadására.

Hatékonyabb kód a verem bővítés használtakor.

Új optimalizálásokkal bővült a peephole optimalizáló.

AmigaDOS 3.1-es (40.13) include fileokkal és linker könyvtárakkal kerül szállításra, lehetővé téve a legújabb operációs rendszer változatra is a fejlesztést.

Rendszer library-k építhetők akár C++-ban is. A tagfüggvények használhatók belépési pontként, beleértve a konstruktor és a destruktor függvényeket is. Az egész C++ osztály megvalósítható egy AmigaDOS rendszer library-ként.

Az *autoinit/autoterm* lehetőség fennáll minden library és device részére. Ezekből is lehetőség van a SAS/C saját könyvtári rutinjainak meghívására, azon függvények kivételével, melyek megállítják a program futását. Ilyen pl. az *exit()*, az *abort()* és még néhány függvény.

A library-k és device-ok létrehozása az SC paranccsal is elérhető, nem szüksége többé a linker (SLINK) közvetlen meghívása.

A **dokumentáció** 300 új oldallal bővült, így összeségében 1500 oldalnál több lett. Az oldalak 90 %-át újra írták az új verzió változásai miatt. Bővült az online help is, most már 1.3 MB felett van a mérete.

Bővített konverziók

Új segédprogramok állnak azok rendelkezésére, akik korábbi, Aztec C-ben megírt programjaikat szeretnék SAS/C-vel lefordítani. A CCTOSC és a LNTOSLINK segítségével az Aztec C opciók a megfelelő SAS/C opciókká konvertálhatók.

Az MCC és az MLN segítségével továbbra is használhatók a megszokott opciók.

A *#pragma amicall* és a *#pragma* regcall támogatás beépítésével könnyebb a forráskódok átírása.

A *<functions.h>* és a *<scrcntl.h>* include file segítségével az Aztec C, ill. a UNIX kompatibilis könyvtári függvényvények támogatása, pl. *dos_packet*, *scdir*, *mktemp*, *mkstemp* és több képernyő vezérlő függvény.

Az *lmktosmake* segítségével a korábbi Lattice C vagy SAS/C V5.10-es makefileok 6.50 kompatibilissé alakíthatók át.

Minden C fordító és könyvtári komponens teljesen ANSI/ISO szerinti, biztosítva a maximális kompatibilitást más rendszerekkel. A C++ részek az ANSI C++ bizottságának 1993. januári ajánlását követik.

(JOCO)

AMIGA CD^{32}

1993. november 7.-én megérkezett Magyarországra az első Amiga CD^{32}, sőt az első kettő. A GURU a Commodore jóvoltából két vadonatúj konzolt kapott a World of Commodore kiállításon - tesztelés céljára. A vasárnap délelőtti hazaérkezés természetesen rögtön az új gépek próbálgatásába fulladt, majd Masell és jómagam (Gaborca) csaptunk le egy-egy példányra. Az elkövetkezőkben egy szemet gyönyörködtető képekkel tarkított beszámolót olvashattok az ismerkedésről.

A gép egy nagy, 45×16×20 cm-es látványos dobozban érkezik. A színes borításon megszemlélhetjük magát a gépet, valamint felhasználási területeit. Már a csomagolás is eltér a korábbi Amiga modellekétől, színes, hivalkodó- ahogyan az egy játékgéptől elvárható. A hámozás után előbukkan a gép, az irányítópult, a tápegység, egy RF kábel a televíziókhoz, tájékoztató füzet és végül egy CD, amelyen két játék található (ez a CD országonként változik - Németországban a DIGGERS és az OSCAR van rajta). A konzol összeszerelése rendkívül egyszerű és nem eltéveszthető - minden elemnek megvan a maga helye és oda, csakis oda illeszthető. Végre a hálózati kapcsoló a gépen van és nem a tápegységen, így elsüllyeszthető az asztal alá, nem rontja az összképet.

A gép kezeléséről

Az irányítópult - szerintem - nagyon jól sikerült. 11 gomb található rajta (4 irány, 4 kiválasztógomb, előre gomb, hátra gomb, PLAY/PAUSE gomb), és kinézete ellenére jól illeszkedik az ember kezébe. A gombok műanyagból vannak (és nem gumiból, mint egyes olcsó konzoloknál), tapintása, érzékenysége is teljesen megfelelő. Rendkívül pozitív a majd' két méter hosszú kábel, amellyel akár a heverőről is irányíthatjuk kedvenc hősünket a képernyőn.

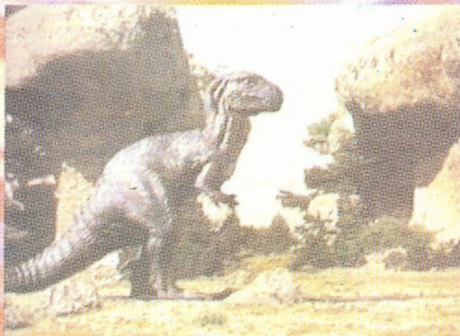
A pulton kívül a játékos legtöbbször a CD meghajtóval kerül közeli kapcsolatba. A CD lemezek cseréjét a Commodore a lehető legegyszerűbben oldotta meg: a gép bal felén található fedelet fel kell emelni, behelyezni a CD-t, majd visszacsukni - a CD^{32} automatikusan észreveszi a lemezt és elindítja a programot. Az egész gép stabilnak és megbízhatónak tűnik - egyetlen kétség talán a CD fedelével merülhet fel, amely felnyitott állapotában meglehetősen sérülékeny.

Nos a gép összeszerelése után az izgatott GURU csapat csillogó szemekkel várta a nagy pillanatot, a gép elindítását. A képernyőn csillagos ég tűnik fel s közben megszólal egy digitalizált szignál, amelyben fanfárok hirdetik a CD^{32} dicsőségét. A csillagos égen megjelenik egy csillogó CD lemez és forogva megáll középen. A felső harmadban feltűnik az Amiga CD^{32} felirat, s alatta-felette szivárványszínű fellegek görögnek. Ezt addig látjuk, míg behelyezünk egy CD lemezt. Ekkor elkezd forogni a CD felirat jelezve, hogy a gép tölt. A feliraton kívül minden eltűnik a képernyőről, s végül rövid idő múlva - hála a dupla sebességű CD meghajtónak - a forgó CD felirat először jobbra, majd balra csúszva letörli a felirat többi részét, majd kiúszik a színről és elindul a betöltött program.



Hagyományos zene CD-t is elfogad a gép, ekkor automatikusan egy vezérlőpanel képe jelenik meg, ahol egy jobb CD lejátszótól elvárható funkciókat érhetünk el. Lehetőség van a zeneszámok tetszőleges sorrendbe rendezéséhez, véletlen-





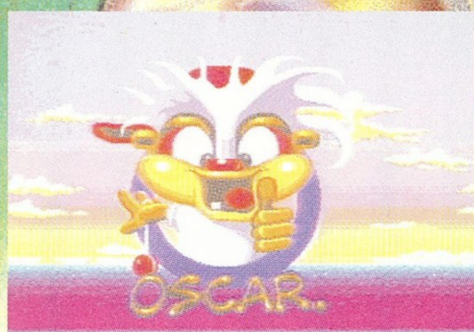




szerű lejátszásra. Belehallgathatunk a számok első tíz másodperceibe, ismételtethetünk egy számot akár a végtelenségig...

Érdekes, hogy a CD^{32} a képernyőn mutatja a CD lemezt és a lézersugarat a valóságnak megfelelő pozícióban. Láthatjuk, hogy egy szám hol is helyzkedik el a CD-n.

A szivárvány megcsodálása után rögtön a meghajtóba került a Commodore demo CD-je, amelyet a GURU külön kapott. Ezen négy játék demo változata (Sleepwalker, Pinball Fantasies, D-Generation, RoboCOD) és négy program van, amelyek demonstrálják a gép lehetőségeit. Az első - amelytől több PC-CDROM tulajdonos is meglepődött egy szűk körű bemutatón - az ún. CDXL animációs formátum demoja. Ez egy kb. 1 perces videofilm részlet, amely kis felbontású majdnem teljes képernyő méretű animációt játszik le hanggal együtt a CD-ről. Ez már szívet dobogtató, hát még a többi! A következő az AGA grafikát mutatja be az avatatlan szemlélőnek, - nagyfelbontású - tökéletes minőségű, - HAM8-as állóképek következnek. A harmadik demo egy vadászrepülő pilótafülkéjét mutatja. Ami szokatlan az az ablak mögött mozgó táj kidolgozottsága - ez egy animáció, amit szintén CD-ről tölt a gép. Ez messze jobb mint pl. a nagysikerű Comanche c. játéknál - igaz



ezt nem valós időben állítja elő a gép - de akkor is szebb.

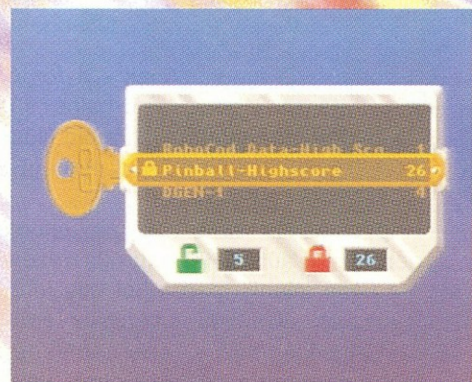
A legnagyszerűbb demo a 4., egy reklámfilm. Teljesen profi minőségben, narrátorral, sorra megmutatja a CD^{32}-ben rejlő lehetőségeket - fantasztikus. A kezdő képsorok: egy nagyon gyengén megrajzolt őstörténeti háttér előtt egy pálcikaember átvonaglik a képernyőn - a hang egyszerűen siralmas. A narrátor eközben: "Ez az elképzelésed egy szuper kalandjátékról?" A képernyőre eközben megérkezik egy Tyrex is - szintén pocsék grafikával. Fanfárok szólalnak meg, a háttér átalakul fényképminőségűvé, s miközben a pálcikaember kifut a képernyőről a dinoszaurusz egy metamorfózissal szintén fotorealisztikussá alakul mozgás közben, és félelmetesen elbődül. Narrátor: "Vagy inkább ez? A kép elsötétül megjelenik a CD^{32} fényképe. Narrátor: A Commodore bemutatja a világ első 32 bites játékgépet ...

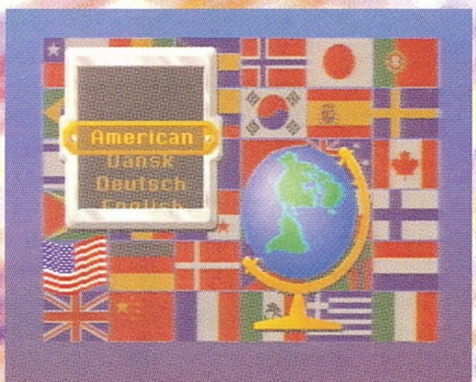
A demo még sokáig folyatatódik és bővében van az ehhez hasonló hatásvadász fogásoknak. Erről mindenki meggyőződhet saját maga is a Computer karácsonyon, a GURU CD^{32} bemutatóján.

A szerkesztőségben található egyetlen CDTV programot is megnéztem, amely nem más mint a Virgin által kiadott MusiColor (amely azonban 2 CD-ből áll). A CD^{32} minden nehézség nélkül futtatta ezt a nagyszerű programot, amely a fiatalabbakat tanítja meg a zenélés alapjaira. A programban az összes narrátorszöveg a CD-ről szól, kiváló minőségben, az induláskor megszólaló népdal pedig egyenesen fantasztikus. A CD^{32} tervezői különö-



sen ügyeltek arra, hogy a legnépszerűbb CDTV programok gond nélkül fussanak az új gépen is: az 1 megabájtos ROMban helyet kapott egy táblázat is, amely közel 40 CDTV szoftver adatait tartalmazza. Ezeket menet közben, a betöltés







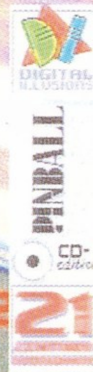


után átírja a hibátlan működés érdekében.

A CD^{32} programokról nem írok részletesebben, ezt megteszi Masell a játékismertetőknél. Röviden csak annyit, hogy a legegyszerűbb játékot is nagyon feldobja a CD-ről szóló zene, az Amiga 4 csatornája által szolgáltatott effektek pedig kifejezetten nem szólnak rosszul... Meg kell még említeni, hogy a 300 KB/mp-es töltési sebesség ugyan nem éri el a merevlemezek teljesítményét, de kifejezetten üdítőleg hat a hajlékonylemezek 20 KB/mp-es cserélgetős világa után.

Ha a gép bekapcsolása után lenyomjuk a piros gombot, akkor egy érdekes képernyő bukkan fel. Középen egy ablakban egy listát láthatunk, jobbra tőle pedig egy nagy kulcsot. A nevek különböző kimentett állásokat, és ponttáblázatokat jelölnek, amelyek az 1 kB-os EEPROM-ban helyezkednek el. A kulccsal megtilthatjuk bármely állás törlését, így azok nem vesznek el.

Ha bekapcsoláskor a kék gombot nyomjuk, akkor a CD^{32} alapértelmezésbeli nyelvét állíthatjuk be. A különböző programok ezt lekérdezhetik és ennek megfelelő nyelven írhatják ki üzeneteiket a képernyőre. Kicsit kételkedtem benne, hogy a szerkesztőségben található korai programok figyelembe veszik ezt és legnagyobb meglepetésemre kellemesen csalódnom kellett. Pl. az Oscar CD borítóján négyféle nemzet zászlója van feltűntetve, és ezeken a nyelveken remekül működik a program, ugyanez igaz a Pinball Fantasies-re is.



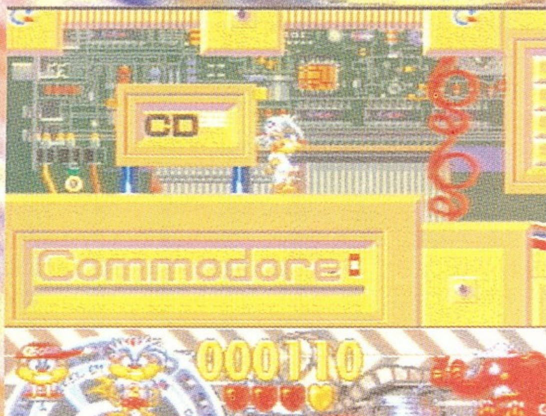


Régebben (még a C64 idejében) nem volt szokatlan a Commodore reklámfilm a nyugati TV adókon. A cég sokat költött reklámra, de ez az utóbbi években szinte teljesen megszűnt. A CD^{32}-vel ez is megváltozott: újra megjelentek a reklámfilmek, amelyek végén a C= logo s a CD^{32} díszeleg.

A CD^{32} nem több és nem is kevesebb mint egy CD-ROM alapú Amiga 1200-as. Technikailag átgondoltság és ügyes megoldások jellemzik a gépet s ez igaz a szoftverre is. Nagyon jó fogás a ma korszerűnek számító 300 KB/mp sebességű CD-ROM és a plusz Chunky->Planar grafikai koverziós chip is. A CD^{32} már a Lewis Eggebrecht által fémjelzett új Commodore fejlesztőgárda gyermeke, s bár még a régi techológiára épül, látszik rajta a célirányos, gondos előkészítő munka - a lehetőségek legjobb kihasználása. A CD32-nek minden esélye megvan a győzelemre: jó hardver, a szoftverfejlesztők támogatása, jó marketing.

Sok sikert CD^{32}!

Marinov 'Gaborca' Gábor





Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



the best of mike oldfield



elements

THE PRIVATE MUSIC OF



Level 42 - Remixes

1980-ban egy Mark King nevű basszusgitáros és társai alakítottak egy csapatot, amelynek a Level 42 nevet adták. Céljuk az volt, hogy a hetvenes évek jazz, funky, soul sikereit továbbvigyék, természetesen az új idők új technikájával felszerelkezve, kissé összevegyítve a különböző stílusokat, valamint némi saját stílust is belevive kialakítsanak egy új hangzást. Ez persze nem ment könnyen, eléggé meg kellett küzdeniük az új stílus elfogadásáért. Kemény munkával törtek egyre feljebb és feljebb, mindaddig, amíg mindent elértek, amit csak lehetett. A zene igencsak jó volt, így aztán nem meglepő, hogy a csapat többször volt az év együttese Angliában, ahol azért van egy-két zenekar, valamint Mark King is több évig megtartotta magának a legjobb basszusgitáros megtisztelő címet. Talán elég ennyi bevezető ahhoz, hogy miért is ajánlanám meghallgatásra ezt az albumot. Bár ez egy remix album, vagyis a rajta levő számok nem igazán eredetiben szólnak, ez semmit sem von le az értékeiből. A nyolcvanas években újszerű és forradalmian más hangzást a kilencvenes évek elején keverték újra a tagok közreműködésével, bár maga az együttes már régóta megszűnt létezni. Érdemes meghallgatni a lemezt azoknak, akik jól ismerték annak idején a Level 42-t, hiszen a régi kedvencek egy új feldolgozásban mindig jól jönnek. De érdemes azoknak is, akik még soha életükben nem hallottak az együttesről, hátha megkedvelik annyira ezt a zenét, hogy utánanézzenek a régebbi albumoknak is. Mindenesetre mindenkinek jó szórakozást a több mint hetven perc alatt...

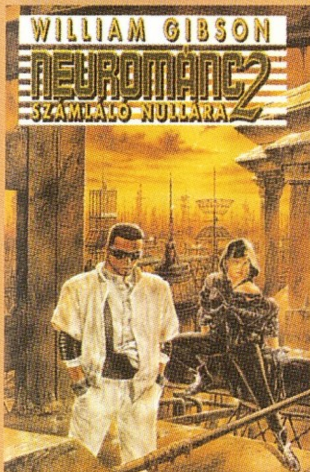
Elements - The Best Of Mike Oldfield

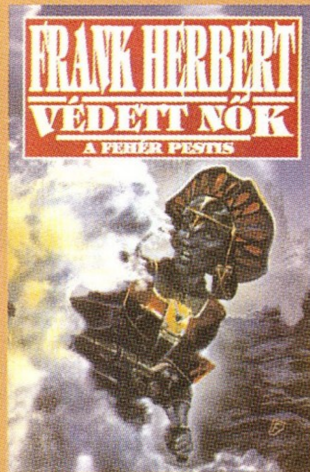
Igen, a mestert is elérte a *besztoffosítás* hulláma, mindenki nagy örömére. Bár még nem telt el túl sok idő az utóbbi évek egyik legkiválóbb lemezének, a Tubular Bells II-nek a megjelenése óta, amely gondolom velem együtt sok embernek szerzett igen sok örömöt, máris itt egy válogatás, amely nagyjából mindenféle szempont nélkül csak úgy tallózgat a hihetetlenül nagy termésből. Persze az első szám, na mi is lehetne más, az első, lassan fogalommá, sőt legendává vált Tubular Bells. Azért később sem kellett lejjebb adni a színvonalat, hiszen a következőkben a Family Man jön a sorban, majd a Five Miles Out című kedvenc lemezem címadó dala következik és így szépen tovább, Islands és a többiek. Nem sorolom tovább, aki ismeri Mike Oldfield zenéjét, az úgy nagyjából tudhatja is mely számok szerepelnek az albumon. Na azért hogy mindenki megnyugodjon, igen, a Tricks Of The Light is szerepel a sorban, valahol középtájban. Most persze lehet azt mondani, hogy nem sokat ér egy-egy számot kiragadni a lemezekről, hiszen minden Mike Oldfield lemez egy egységes egész, amit igazándiból úgy együtt kell meghallgatni, de szerintem azért belefér ez is a dologba, ugyanis nem semmi végighallgatni, hogy hány jobbnál jobb számot alkotott a mester, a jobbnál jobb lemezekről nem is beszélve. Egyszóval érdemes meghallgatni ezt a lemezt, egyszerűen a zene kedvéért is, hiszen Mike Oldfield-ből semmi sem elég. Arról nem is beszélve, hogy a gyűjtőknek ez a lemez is a kötelezők közé tartozik.

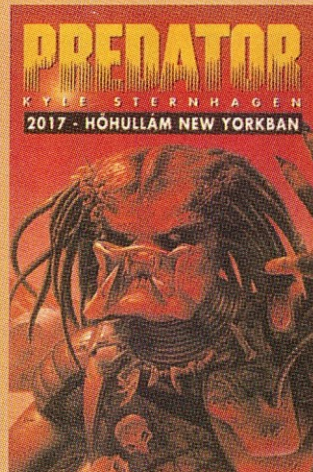
The Private Music Of Tangerine Dream

E havi harmadik lemezünk is teljesen meglepő módon egy válogatás, vigyázat, NEM Best Of. Némileg különleges vállalkozásról van szó, nem tudok ugyanis eddig még olyan esetről, hogy egy együttes olyan válogatáslemezt jelentessen meg, amely NEM a legjobb számaikat tartalmazza, abban az értelemben, hogy nem a slágereket, a közönség, illetve az újságok által legjobbnak kikiáltott számokat tették a lemezre, hanem azokat a számokat, amelyek az együttes tagjainak a kedvencei. Tehát erről a lemezről megtudhatjuk, hogy a Tangerine Dream a saját számai közül melyeket tartja a legjobbnak. Mindez, amit eddig elmondtam, a saját verzióm a lemezzel kapcsolatban, magán a lemezborítón, ill. a CD kis füzetkéjében semmi utalás nincs erre, egyszerűen régebbi és újabb TD számok szerepelnek a borítókon, mellettük a lemez neve, amelyeken megjelentek. Hogy mégis valami ilyesmiről lehet szó, azt egy nemrég megjelent interjúból gondolom, ahol lényegében a fentieket vázolták az együttes tagjai. Mindenesetre érdekes vállalkozás, arról nem is beszélve, hogy valamilyen furcsa módon ez a lemez is egységesnek tűnik, pedig hát elég sok lemezről lett összeválogatva és nem tartalmaz új számokat, sem pedig feldolgozásokat. Valami új, valami régi, valami kék - egyszóval egy nagyszerű Tangerine Dream lemez. Az együttest kedvelőknek tehát csak annyit, hogy nyugodtan be lehet szerezni, nem hiszem, hogy a későbbiekben bárki megbánná.

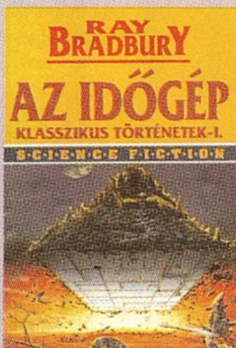
STILLA







Új Valhalla könyvek



Ray Bradbury - Az időgép

A könyv a klasszikus történetek alcímet viseli, és ami igaz, az igaz, valóban Bradbury legismertebb novellái vannak itt összegyűjtve. Az íróról annak is lehet valami halvány sejtése, aki a nagyszerű magyar televisiont nézi, itt volt ugyanis egy halvány kísérlet egy Bradbury sorozat beindítására, néhány részt le is adtak, azóta ez a dolog megszűnt, valószínűleg nem vonzott elég érdeklődőt a késő éjszakai órákban sugárzott sorozat, ahol pedig elég jól feldolgoztak az író közérthetőbb novelláiból egy párat. Node sebaj, itt ez a könyv mindazoknak akik fájlalták a sorozat befejeződését és mindazoknak, akik tudják, kit takar ez a név. Ez a név fogalommá vált a Sci-fi köreiben, mesés történeteivel, a fantasztikumot éppen csak eszközül használó könnyed meséivel. Éppen ez a könnyedség teszi Bradburyt naggyá, nagyszerűen ír és ez nem utolsó dolog manapság, amikor oly sok a meglehetősen jó ötlet, de a kidolgozásuk finoman és nőiesen szólva is pocsék. Visszatérve az íróhoz, volt már szó ezen az oldalakon egy művéről, nevezetesen a Tetovált Ember c. könyvét bátorkodtam ajánlani. Még egy-pár cím, amit érdemes beszerezni: Marsbéli Krónikák, Gyógyszer a Melankóliára, Farenheit 451, Aranyalmáit a Nap, Pitypangbor. A könyvön szerepel egy ígéret is, hogy majd egyszer talán megjelenik a válogatás második része; ezt a magam részéről remélem is, ugyanis igen sok jó novellát sikerült elsuvasztani, talán majd a második részben előkerülnek. Nincs a könyvben magyarul még meg nem jelent novella, de akinek nincs hatalmas gyűjteménye Galaktikákból és egyéb folyóiratokból, annak érdemes megvennie ezt a kötetet, legalább egy helyen meglesznek ezek a valóban klasszikus történetek.

STILLA

TV-játék

Nem tudom ki hogy van vele, nekem mostanában egyre többször szúr szemet a különböző égi (eső)csatornákon leadott sok hülyeség között, hogy a számítógépes játékok, persze inkább konzolokról van szó, egyre több helyet foglalnak el a főműsoridőből. Érdekes megfigyelni, hogy oly sok év után a Sky One-tól a német adókon át a török és spanyol tévékig mindenhol rádöbbentek, hogy a játékok hirdetése igen jó pénz, valamint igencsak sokan nézik is ezeket a műsorokat. Be kell vallanom, hogy néha én is nézem ezeket és igen jól szórakozom, amikor a játékos az első kanyaron nem jut túl valami LOTUS TURBO szintű játékkal. Persze nem véletlen, hogy annyi év közöny után a televízió éppen ezt a réteget fedezte fel magának és valósággal megható, ahogy igyekeznek teljesen eltorzítani a számítógépes játékokról alkotott képet, ugyanis itt csakis olyan game-ek szerepelnek, ahol túl sokat gondolkozni nem kell, esetleg még fárasztó lenne. Kár lenne viszont, ha a játékgyártó cégek ezen jelenségek miatt leszoknának a normálisabb játékok gyártásáról...

Filmhírek

Ha jól emlékszem, az Over The Top óta nem láttam Stallone filmet (muszkli power yeah!!), így aztán lassan el is felejtettem, hogy egyáltalán a világon van. Így igazi meglepetésként ért, hogy bemutatták új filmjét, a Demolished Man című remekművet. A film teljesen meglepő módon az akció-romboló-robbanó-megsemmisítő szuperemberes filmek kategóriájába tartozik, sőt igényt tarthatna a Sci-Fi jelzőre is, mivel a kétezervalahanyadik évben játszódik. Magyarországi bemutató valamikor januárban, legalábbis innen ahol én ülök, most így néz ki. Bemutatták már viszont a Michael Chrichton regényéből készült Gyilkos Nap című filmet, amit igen melegen ajánlanék mindenki figyelmébe. Az azonos című, nálunk is kiadott könyvből készült film igencsak profi munka, Sean Connery-vel a főszerepben. Már a könyv is nagyszerű, így aztán nehéz lett volna elrontani a filmet, amelyről most inkább nem mondanék semmit, inkább nézd meg, érdemes. Sajnos nem tudom mikor mutatják be nálunk Harrison Ford új filmjét, a The Fugitive című alkotást, abból ítélve, amit eddig láttam belőle, ez sem lehet egy rossz mozi. Végül pedig egy kis vidámság, kint most hódít a Hocus-Pocus c. remekmű, műfaját tekintve vígjáték, minőségét tekintve pedig ritka nagy hülyeségekkel van teli a három középkori boszorkány napjainkban való felbukkanását remekül illusztráló film.

STILLA



HAUNTING



Ahogy a rémálom elkezdődött: A békés családi vacsoránál leszakad a féltve őrzött kristálycsillár.

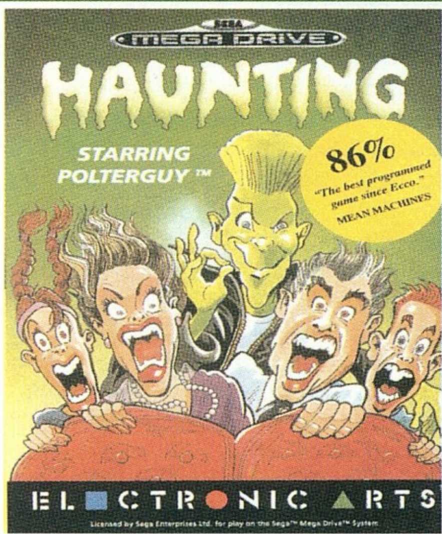


A ház térképe a még el nem űzött ám halálra rémült családtagok képével.



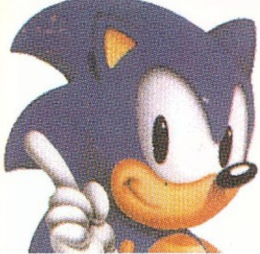
Polterguy és a megfélemlített családanya - Flo.

Egy esős szombati nap délutánján, amikor már órák óta görcsberándult ujjakkal nyomogattam a Mega Drive controllpadját, és nem sikerült legyőznöm felbőszített ellenfelemet, valami új játék után néztem. A kezembe akadt dobozról egy halálra rémített család és egy vigyorgó zöld színben pompázó (úriembernek éppen nem nevezhető), punkfrizurás egyén nézett vissza rám. A játék elején az introból megtudhatjuk, hogy a Sardini család egy - a múlt században épült - szép, új otthonba költözik a kertvárosba. Este nyolc órakor mindenki az étkezőben gyűlik össze vacsorához. Már a desszertnél tartottak, Vito a családfő kedvenc újságját, a Nemzeti-Sportot olvasta. Kíváncsi volt, hogy kedvenc csapata a Helyi Necsüggedj SE hányadik helyen szerepel a bajnokságban. Florance asszony a gyerekeket (Mimit és Tonyt) próbálta emberi viselkedésre bírni, mivel a két gyártási hibás magzatja a vaníliatorta maradványaival vívtak kajacsatát. Idillikusnak tűnt ez az este szép otthonukban, amikor hatalmas csörömpöléssel leszakadt a dédnagymamától örökölt, féltve őrzött hatalmas kristálycsillár. Nem is sejtették, hogy a rettegés órái várnak rájuk. Megjelenik Polterguy a zöld színű, velejéig romlott (erre már a fentemlített személy színe is utal), gonosz szellem, aki arra vár hosszú évek óta, hogy egy pár kellemes, szórakoztató órát szerezzen magának.



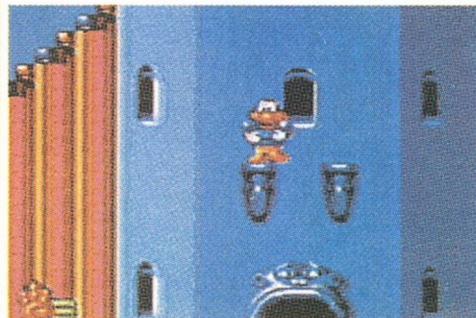
A feladat egyszerűnek tűnik. Kiűzni a családot újonnan szerzett otthonából. A Sardini família minden tagja a szobájában tartózkodik, amikor sejtelmes zene kíséretében megjelenünk a TV szoba közepén. Innen indulunk a lakók megkeresésére. A berendezési tárgyak némelyikén egy pillanatra csillanásokat láthatunk. Ilyenkor ugorjunk bele a tárgyba (de csak abban az esetben, ha valaki tartózkodik a szobában) és az életre kel, az éppen ott tartózkodó személy pedig remegni kezd, mint a nyárfalevél. A tárgyak igen változatos formációkat tudnak ölteni. A kenyérsütő pirítósokat lő ki magából, a fotelből egy hatalmas nyelv nyúlik ki és képennyalja a kiszemelt áldozatot. A festmények életrekelnek, a csapból vér folyik a padlóra. Ezeken kívül még számos formáját találhatjuk a rémisztgetéseknek. Jól megválasztva a rémségeket igen érdekes reakciókat válthatunk ki a család egyes tagjainál. Mimi legnagyobb félelmében összevizeli magát, Flo-nak leesik a szoknyája, Vito a nadrágját hagyja el. Némelyik lakóval (általában Vito feleségével) nincsen nehéz dolgunk, hiszen ijesztgetés nélkül is hisztériás rohamok vonulnak át rajta. A képernyőn megjelenik, hogy az éppen kezelésbe vett családtag, mennyire ijedt meg rémisztő munkálkodásunktól. A sok horrorisztikus jelenet létrehozásától szép lassan fogyásnak indul az energiánk. Amikor ez elfogy, visszaszállunk az alvilágba, hogy feltöltsük magunkat és újult erővel folytassuk a Sardini család minél hamarábbi elmeháborodásának elősegítését. Gyűjtögető utunkon számos veszély leselkedik ránk. A falakból kezek nyúlnak ki, és ha elkapnak veszítünk az addig összegyűjtött energiánkból. Ha nem vagyunk elég ügyesek, hamar megjelenik a képernyőn a sokak által már igen jól ismert felirat: GAME OVER. A START gombot megnyomva megjelenik a ház térképe. A fehér V betű a családfő (Vito) tartózkodási helyét jelöli. A sárga M: Mimi (Vito lánya), a kék T: Tony (Mimi öccse), a piros F: Florance (a játékban Flo) Vito nem éppen dögös, de dolgos a felesége. Ha valakit kiválasztottunk, addig kísértsünk a közelében, amíg ki nem rohan a házból. Ezt a tanácsot jobb megszívlelni, mert ha nem vagyunk elég rámenősek, a kiszemelt áldozat megnyugszik, és kezdhetjük elölről áldásosnak nem nevezhető tevékenységünket. Amikor a Sardini család összes tagját elkergettük otthonából, akkor új helyre költöznek. Összesen 4 házból kell kiűzni ezt a kedves négytagú családot. Természetesen a házakban egyre több szoba található, ami igen megnehezíti szegény szellemünk munkáját. Külföldi ujságokban megjelent értékelések szerint -az ECCO THE DOLPHIN után- az év játékai listáján a második helyet vívta ki magának. Ez nem lehet véletlen, hiszen az Electronic Arts programozói igen szépen kivitelezett, ötletekben gazdag programot adtak ki a kezükből. *-Tom-*





SEGA rovat

JAMES POND II



Sokunk nagy örömére visszatért a jó öreg Robocod játék. Pond most (pont most) királynőjét szolgálja a Master System-en. Épp olyan, amilyen a Mega Drive-on volt, - a jelek szerint (lásd a képet) semmit nem öregedett. Vicces és vidám a játék mind a 8 pályán. Még akkor is vigyorog rád nagy vörös orra alól, mikor Te már a hajadat téped az izgalomtól.

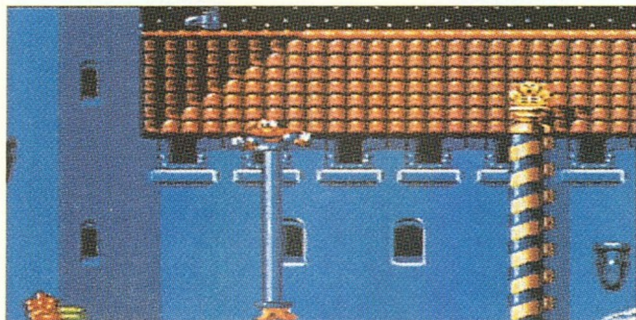
Dr. Maybe okozza a kalamajkát. Az északi-sarki Mikulás játékgyárban pingvineket állít elő, amik 48 órán belül felrobbannak. Mivel már sokan megpróbálták elcsípni a doktort - de senkinek sem sikerült-, segélyhívást küldenek James Pondnak, ő az egyetlen reményük. Pondnak feltétlenül sikerrel kell járnia, ellenkező esetben a pingvineknek álcázott bombák a gyerekek karácsonyfái alatt fognak felrobbanni. Egy technikus kifejlesztett egy roboruhát, mely az egyetlen segítség az akció során. A gyárak biztonsági csapdákkal vannak felszerelve, csak ezeken túljutva tudja Pond teljesíteni küldetését.

A játék segítségével egy fergetegesen őrült világba juthatsz. Ha igazán beleéled magad hősünk szerepébe, igen sok esélyed van egy hibbant gyerekkor megélésére.

Ugorj át a ping-pong ütőkön, és suhanj át a röplabdákon, de közben ügyelj a mérges golfütőkre is. Ha mázlid van, találsz egy MIG 21-est, amibe beleülve könnyebben veszed az akadályokat. Mentsd meg a halálra rémült jegesmedvéket és az ijedtségtől elsápadt tengericsikókat, mielőtt még Dr. Maybe ki találja őket nyírni. Gyűjts bonus pontokat és plusz életeket, mert (én igazán nem akarlak "bíztatni", de) a későbbiekben még szükséged lesz rájuk. A második pályán mézeskalácsokat, mákosbeigliket és egyéb karácsonyi édességeket találsz összezsúfolva. A továbbjutás érdekében meg kell küzdened a félig sütött cseresznyetortás ólomkatonákkal, akik a finom édességeket el akarják sózni (képzeld csak el!... Ezt mindannyiunk érdekében meg kell akadályoznod!). Kisvasutak, éhes versenyautók és egyéb megőrült játékok vadásznak rád a harmadik pályán, mielőtt még a fürdőszobai- és sakkfigurák közé keverednél. Ezután egy kicsit bizarr kastélyban kell kalandok után kutatnod (ne aggódj, itt sem fogsz unatkozni). Sztereómagnók, ecsetek és elektromos írógépek bődületesőrületes birodalmában találod magad (ha még ennyi minden között felleled saját alakodat). A végkifejlet a világ legelvarázsoltabb cirkuszában vár rád. Te mint James Pond, bizonyára tisztában vagy képességeiddel, de azért hagy hívjam fel néhányra a figyelmedet: fel tudsz ugrani ('B' gomb), sőt mi több, párkányokba kapaszkodva lóghatsz a levegőben mint a valódi kémek általában; meghökkentően magasra tudsz megnyúlni ('A' és 'C' gombok), így odafent is körülnézhetsz *(én a 165 cm-mel mindig is irigyeltem a Pondéhoz hasonló képességekkel megáldott figurákat).* S ha már nem tudsz segíteni magadon, segít rajtad a roboruhád. Belebújva meg tudod ütni a gonosztevőket, és mulatságosan magasra tudsz ugrani, így elkerülhetőek, s még az is előfordulhat, hogy saját magukat pusztítják el.

Néha nem könnyű eldöntened, hogy a lehetőségek közül melyiket is alkalmazd. Ezt a valótlan, mesés játékot kedves karácsonyi zene kíséri.

No-Mi?



TOP LISTA

Mega Drive	Master System
1. Sonic 2	1. Sonic 2
2. Mickey & Donald	2. Chuck Rock
3. Cool Spot	3. Land Of Illusion
4. Flash Back	4. Taz Mania
5. Sonic The Hedgehog	5. Sonic The Hedgehog
6. Ecco The Dolphin	6. Lemmings
7. Tazmania	7. G-LOC
8. Tinny Toons	8. Alien Storm
9. Fatal Fury	9. WWF Steel Cage
10. NHL Hockey '93	10. Street Of Rage

Game Gear

1. Sonic 2.
2. Land Of Illusion
3. Donald D.:The Lucky Dime Caper
4. Sonic The Hedgehog
5. Mick And Mack
6. Streets Of Rage
7. Out Run Europe
8. Batman Returns
9. Terminátor
10. Taz Mania

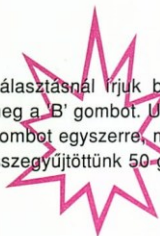
Tippek-Trükkök



Tiny Toon:
MHBBTXBOKBBBTXBWGPJH
JNBWWQBBLLBWQXBKDLNJ

Jungle Strike:
X7NL4SHCYRN
ZL456MG2BVP
WS6MHPZFT9J
TMHRGCSDYRL
TPGCZJYK3XM
NCZJFD3BRWC

Sonic 2:
Lépjünk be az options feliratba, és a pályaválasztásnál írjuk be a következő kódokat: 19,65,9,17. Az egyes számok között nyomjuk meg a 'B' gombot. Utána START. A játék újra indul. Most nyomjuk meg az 'A' és a 'START' gombot egyszerre, majd írjuk be a kódokat:4, 1, 2, 6. Válasszunk pályát, majd START. Ha összegyűjtöttünk 50 gyűrűt, ugorjunk magasra és átalakulunk supersonic-ká!





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Soccer Kid	(1)
2.	Superfrog	(2)
3.	Quack	(5)
4.	Hired Guns	(4)
5.	Syndicate	(3)
6.	Yo Joe!	(-)
7.	Overkill	(7)
8.	Wonderdog	(-)
9.	Alfred Chicken	(9)
10.	Uridium II	(10)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(-)
2.	X-Wing	(2)
3.	Microsoft Flight Simulator	(-)
4.	Strike Commander	(1)
5.	Elite II.- Frontier	(4)
6.	Tornado	(5)
7.	Privateer	(3)
8.	Fields Of Glory	(8)
9.	Combat Air Patrol	(9)
10.	SimLife	(10)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
2.	Betrayal At Krondor	rol.	(2)
3.	Wizardry 7.	rol.	(3)
4.	Stronghold	adv.	(4)
5.	Darksun	rol.	(6)
6.	Ultima 7 Part 2.	rol.	(5)
7.	Sahdowcaster	rol.	(-)
8.	Amberstar	rol.	(-)
9.	Lost In Time	adv.	(8)
10.	Lands Of Lore	rol.	(7)

PC 10

1. Frontier: Elite 2 (Gametek)
2. Microsoft Flight S.5. (Msoft)
3. B-Wing (U.S. Gold)
4. ZOOL (Gremlin Graphics)
5. Jurassic Park (OCEAN)
6. Street Fighter 2 (U.S.Gold)
7. Privateer (Electronic Arts)
8. Championship Manager (Domark)
9. Premier Manager (Gremlin G.)
10. Arcade (Microsoft)

ABSZOLÚT 10

1. Frontier: Elite 2 (Gametek)
2. Premier Manager (Gremlin G.)
3. Alien Breed 2 (Team 17)
4. Body Blows Galactic (Team 17)
5. Micro Machines (Code Masters)
6. Championship Manager (Domark)
7. ZOOL (Gremlin Graphics)
8. Microsoft Flight S.5. (Msoft)
9. Street Fighter 2 (U.S.Gold)
10. Sensible Soccer (Mindscape)

FILM

1.	Idétlen Idők ig	(1)
2.	Toys	(2)
3.	Firm - A Cég	(-)
4.	Gyilkos Nap	(-)
5.	Tisztességtelen ajánlat	(5)
6.	Jurassic Park	(-)
7.	Szépség és a Szörnyeteg	(7)
8.	A Szerelem Hullámhosszán	(-)
9.	Sliver	(-)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Bird's TOP 10

1. Flashback
2. Day of the Tentacle
3. Syndicate
4. Ultima VII.
5. Panza's Kick Boxing
6. Gobliiins
7. Fate - Gates Of Dawn
8. Shufflepuck Cafe
9. Mega Lo Mania
10. Logo

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Penguin támogatásával a Gallup Weekly Report alapján készült.



Pc-Comp Számítástechnikai Szolgáltató és Kereskedelmi Kft.

Quantum, Seagate, Hewlett- Packard, Epson, Fujitsu, Star, Axion, Best, Artec, Panasonic, Mitsumi; termékek árusítása

Karácsonyi akciós ajánlat!

Üzlet: Bp. VII., Murányi u. 34. Tel.: 267-8828 · Szerviz: Bp. VII., Murányi u. 41. Tel.: 142-7202

386SX/40 MHz 1 MB RAM, 128 kB cache	61.800
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Color SVGA monitor felár	16.000
386DX/40 2 MB RAM, 128 kB cache	94.900
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Cyrix 80387/40 MHz felár	6.900
· 486DLC 128 kB cache felár	4.300
486DX2/50 MHz 4 MB RAM, 256 kB cache	155.000
340 MB winchester, color SVGA monitor	

Minden gépünk tartalmaz:

IDE + 2 soros/1 párhuzamos/1 game port
TridentVGA 8900 512 kB RAM (1MB-ig)
1.2 Panasonic floppy drive
minitorony vagy asztali mechanika
101 gombos billentyűzet

MULTIMÉDIA Upgrade minden gépünkre: 39.300
tartalma: SOUND GALAXY NX PRO 16 hangkártya
MITSUMI CD ROM drive + vezérlő

A szervíz munkadíjból 15% árengedményt adunk e hirdetés felmutatójának!

EPSON LX 400 9 tűs printer	18.500
Quick shot joystick	1.150
ARTEC mouse-ok	1.100-2.400

Kérésére szakembereink gyárilag tesztelt alkatrészeinkből tetszőleges számítógép konfigurációt állítanak össze.

Áraink az ÁFÁT nem, de az 1+1 év garanciát tartalmazzák.

HANGKÁRTYÁK	
Sound Galaxy BX II	6.900
Sound Galaxy NX PRO	12.900
Sound Galaxy NX PRO 16 bit	19.400

PC-k és környezetének javítása, garanciával.
Commodore 16, +4, C64, 128 és tartozékainak javítása.
Hordozható TV-készülékek javítása, garanciával, helyben.

AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENNTARTJUK.

HA HANGKÁRTYA, AKKOR

WIN Computer

1067 Bp., Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

Csúcsminőségű hangkártyák minden árban és minden igénynek megfelelően.

NX PRO 16
16 bites stereo, CD-ROM interface
tartozék: fejhallgató, profi mikrofon
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro 16
Covox Speech Thing
Disney Sound System
Microsoft Sound System

THE ONLY 16-BIT STEREO SOUND CARD THAT SUPPORTS 5 SOUND STANDARDS



NX PRO stereo
CD-ROM interface, dinamikus szűrő
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster Pro
Covox Speech Thing
Disney Sound System



BX II alapmodell
dinamikus szűrő
tartozék: hangfalak, software
kompatibilitás: Adlib
Soundblaster V2.0



PANASONIC duplasebességű CD ROM a Pro és a Pro 16 kártyához

Viszonteladóknak kedvezményes árak!

ACOMP

SEGA MEGADRIVE + 1 control pad + 1 játékkártya - csak 18.999,- Ft

Commodore Amiga 500	29900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29900 Ft
Commodore Amiga 600	29900 Ft
Commodore Amiga 1200	49900 Ft
Commodore Amiga CD32	49900 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	319000 Ft
+ 4MByte RAM modul	33900 Ft
Commodore A4000/030/4MB/120MB	209000 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	49990 Ft
Commodore 1084s monitor	29990 Ft
Commodore 1085s monitor	29990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	4990 Ft
Commodore C-64 II Videogame Set	13990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	19990 Ft
Commodore 1541 II floppy drive	9990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6500 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	6900 Ft
Mause Pad	220 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	400 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	420 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	420 Ft
Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft
Noris porvédő C-64 II.	590 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17900 Ft
Soundblaster 16 BASIC	24900 Ft

Soundblaster 16 ASP Deluxe	32900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
3M DC2120 Streamer kazetta	2900 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1190 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft
Verbatim 3.5" DSDD lemez	750 Ft
Verbatim 5.25" DSHD lemez	750 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	1190 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	395 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330 Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
C-64/C-128 Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	1990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatoló)	1890 Ft
Képdigitalizáló + RGB splitter	13900 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
Midi Amiga Interface	3490 Ft
Handyscanner Amigához	14900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft

Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	24990 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	6500 Ft
Joystickok	

Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1295,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3490,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft
Quickshot QS - 102N II	580,- Ft
Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok.	660,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	790,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1390,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	990,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1090,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1490,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1990,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690,- Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690,- Ft

Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul! 495 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Termékeinket postai utánvétellel is megrendelhetik! Hívja a 149-6165-öt!